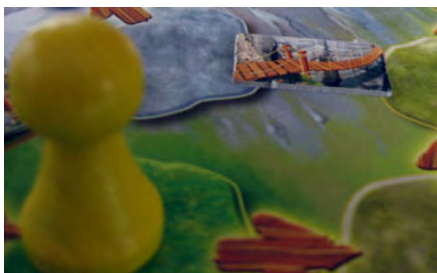




Flickerfixer, 1541, SD-Interface, Freezer, Turbokarte in einem: C64-Killerkarte Chameleon

Seite 7



Wirtschaftskrise, Strompreis... Wir steigen um auf Brettspiele! Spielen ohne Computer

Seite 12



Bastelstunde(n) mit Commodore 64 und Apple II Kurios: The Toy Shop

Seite 14



Interview mit Max Scharl von redspotgames: Lukrativer Retromarkt?

Seite 8

+ 6 Seiten Musik



Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !

z.B.

Commodore C64

Parallelkabel für 1541/71, Monitorkabel, X1541 Kabel, Scartkabel, S-Videokabel

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

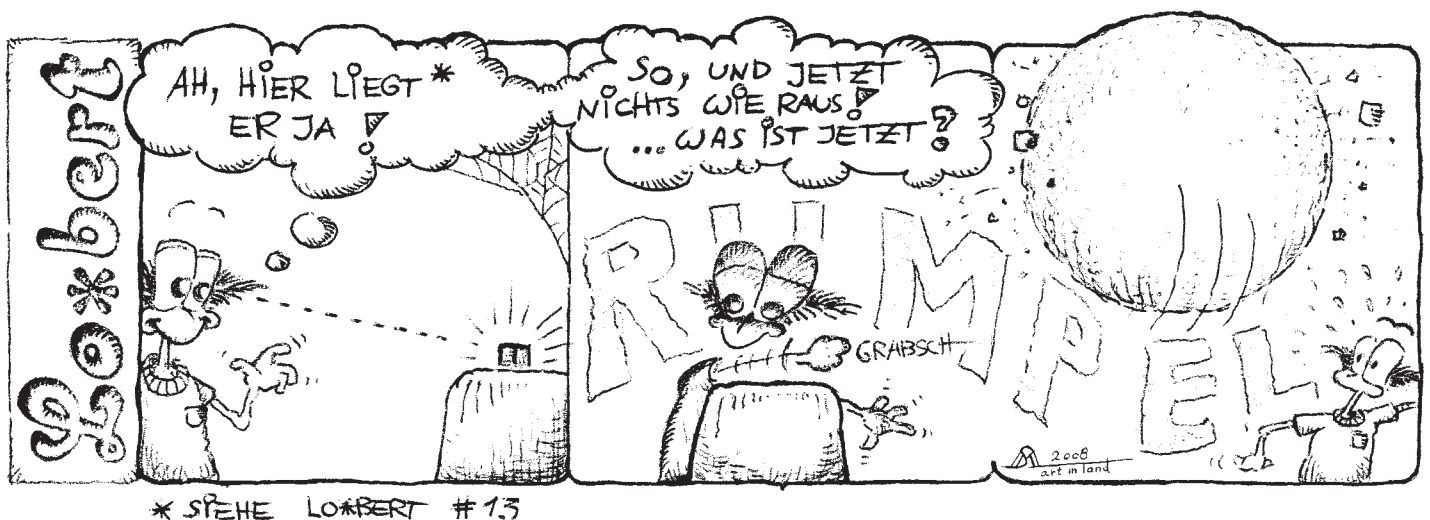
Scartkabel

Für Sega-Mega Drive, Playstation oder XBox liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de





Liebe Loteks!

Das Jahr 2008 geht für uns mit Heft 28 von Lotek64 zu Ende. Beim Start des Projekts im Jahr 2002 hätte ich nicht gedacht, dass so viele Ausgaben das Licht der Welt erblicken werden. Irgendwann würden die Themen ausgehen, davon war ich überzeugt. Aber acht Jahre später und fast zwei Jahrzehnte nach dem Ende der großen Zeit des Commodore 64 erscheinen nicht nur unverdrossen neue Spiele für dieses System (*Newsticker*, S. 4), auch am Hardwaresektor tut sich so viel wie lange nicht mehr. Jens Schönfeld arbeitet zur Zeit an einem C64-Modul, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen könnte (*Artikel auf S. 7*). Sowohl Hobbyentwickler (S. 10) als auch kommerziell orientierte Spielefirmen entdecken alte Plattformen und Spieleklassiker für sich und beweisen, dass diese auch kommerziell interessant sein können (S. 8, S. 16).

An Veranstaltungen für Retro-Fans mangelt es keineswegs. In diesem Heft gibt es deshalb gleich drei Nachlesen (S. 20, 21, 22), auch das Me-

dium Radio ist schon lange nicht mehr vor SID-Klängen sicher (S. 6).

Dass Besitzer eines C64 bzw. eines Apple II ihren Heimcomputer sogar zum Basteln einsetzen können, zeigt Tim Schürmann in seinem Bericht über den *Toy Shop* (S. 14).

In der Kolumne *pixelpunch* (S. 12) zeigt Klemens Franz, dass es für begeisterte Spieler auch eine Welt außerhalb der Pixel auf unseren Monitoren gibt, die noch dazu energiesparender ist als Xbox 360 & Co.

Die im letzten Heft für diese Ausgabe angekündigten Artikel müssen wir verschieben. Ich hoffe, dass wir euch mit dieser Ausgabe von Lotek64 eine abwechslungsreiche Feiertagslektüre bieten können und freuen uns wie immer auf Rückmeldungen.

Schöne Weihnachtsfeiertage
und einen Guten Rutsch!

F.d.Red.: Georg Fuchs

PS: Danke an Thomas Dorn und Arndt Dettke sowie an alle Leser, die ihr Abo verlängert haben.

Impressum: Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs, Waltendorfer Hauptstr. 98, A-8042 Graz/Austria

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann)	4
Aktuelles aus der Retrowelt (Lars Sobiraj, MacGyver, Georg Fuchs)	5
„bitte8bit“: Radio spielt Chiptunes	6
Chameleons are bright yellow: Killermodul für den C64? (Dr. Rainer Buchty)	7
Interview mit Max Scharl von redspotgames (Lars Sobiraj)	8
Reduzierte Spiele (Martin Wisniewski)	10
Sony PSP: Der Stand der Dinge (Skindel)	11
pixelpunch: Energiesparen (Klemens Franz)	12
Bastelstunde: The Toy Shop (Tim Schürmann)	14
Hobby-Templer: Fan-Adventure Baphomets Fluch 2.5 + Interview (Tim Schürmann)	16
Retro Treasures: Sega Activator (Simon Quernhorst)	19
Bericht: Hobby und Elektronik 2008 (Christian Dombacher)	20
Bericht: EUROCON 2008 (Simon Quernhorst)	21
Bericht: Back in Time Live 2008 (Lasse Lambrecht)	22
Musik, Musik, Musik (Steffen Große Coosmann)	23

DAS LOTEK64-ABO

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen.

Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten seit Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht der Gesamt-

sendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das liegt an einem komplizierten Posttarif.

Daher kostet ein Abonnement 1 Euro pro Ausgabe bzw. 4 Euro pro Jahr, wobei im Ausnahmefall höhere Portokosten anfallen können.

Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400
BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorname Nachname“ oder Ähnliches angeben, max. 35 Zeichen!

Wer ein Abo bestellt und eine Portospende überweist, muss uns natürlich trotzdem per E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die Adresse bekannt geben!

immer dabei:



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“
Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Steffen Große
Coosmann

Retro-Newsticker

gesammelt von
Tim Schürmann

Richard Garriot im All 14. Oktober 2008

Nach einigen anderen Prominenten Millionären hat sich jetzt auch Richard Garriott mit einer Rakete zur Internationalen Raumstation schießen lassen. Garriott war in den 80er- und 90er-Jahren als Entwickler der Ultima-Rollenspiele berühmt und reich geworden. Sein Vater war ebenfalls Astronaut.

Subhunter: Crack und Goodies 19. Oktober 2008

Nur kurze Zeit nach der Veröffentlichung des C64 Spiels „Sub-Hunter“ wurde es nach Angaben seines Autors von „The Walker Group“ gecrackt. Von ihnen bekam das Ballerspiel eine NTSC-Anpassung und einen Trainer spendiert. Der Crack war für eine Weile über die CSDB Datenbank erhältlich, bis der Autor einschritt. Ausschlaggebend war dafür laut Richard Bayliss nicht, dass dadurch der Verkauf des Spiels gefährdet gewesen wäre (er hätte im Gegenteil noch zusätzliche Käufer gewonnen), sondern dass er im Intro von den Crackern beschimpft wurde. Davon unabhängig plant der Entwickler weitere Goodies: Da auf der Diskette noch eine ganze Seite Platz sei, würde dort noch weiteres Bonusmaterial platziert. Welches genau, wollte Richard Bayliss noch nicht sagen.

BASIC als Skriptsprache 9. November 2008

Michael Steil hat das Commodore BASIC V2 als Skriptsprache für den PC umgesetzt. Zum Einsatz kam dabei ein Recompiler, der den originalen Interpreter für PCs neu übersetzt hat. Dadurch wurde nicht nur eine 100prozentige Kompatibilität erhalten, die BASIC Programme laufen auch wesentlich schneller ab. Wer immer schon mal wissen wollte, welche Figur seine alten Programme auf dem PC machen (oder diesen mit BASIC steuern wollte), darf sich die Skriptsprache hier herunterladen: www.pagetable.com/?p=48

Remake: Wings of Fury 2 9. November 2008

Ein nettes Remake des Spieleklassikers Wings of Fury 2 gibt es jetzt hier für Windows: <http://wingsoffury2.com/forum/>

HVSC 49 erschienen 10. November 2008

Die High Voltage SID Collection, das größte Archiv von C64-Musikstücken, ist in Version 49 erschienen.

Neben verschiedenen Aktualisierungen und Fehlerbehebungen schafften es über 1000 neue SIDs in die Sammlung. www.hvsc.c64.org

HardSID 4U erschienen 10. November 2008

Mit dem HardSID 4U ist einer der leistungsfähigsten SID Synthesizer erschienen. Die Hardware dockt man via USB-Kabel an den PC an, wo es sich in den bekannten Musikprogrammen als VSTi-Instrument nutzen lässt. <http://www.hardsid.com>

Sidplay 4.0 10. November 2008

Sidplay 4.0 ist ein Commodore-64-Musikplayer für Mac OS X ab 10.5. Er spielt die Stücke auf PowerPC- und Intel-Macs. Unter der Haube wurde das Programm komplett neu geschrieben und soll jetzt noch bessere Ergebnisse liefern. <http://www.sidmusic.org/sidplay/mac>

ACID 64 Player 2.4.0 10. November 2008

Der ACID 64 Player spielt C64-Musikdateien (SIDs) auf Soundkarten ab, die über einen echten SID verfügen. Das Programm erschien jetzt in einer leicht überarbeiteten Version. <http://www.acid64.com>

Dracula jetzt Freeware 22. November 2008

Alcachofa Soft haben ihr Adventure „Dracula“ als Freeware freigegeben. Das Spiel aus den 90er Jahren läuft allerdings nur unter ScummVM. Alcachofa Soft wurden in Deutschland vor allem durch die Adventures „Clever und Smart“ und „The Abbey“ bekannt. <http://www.scummvm.org>

Neue C64-Spiele 22. November 2008

Die C64-Spiele „Kikstart C16“ (eine C64-Portierung der C16-Version von Kikstart, kein C16-Modul) und „Invasive Action“ können jetzt als Modulversion samt Verpackung bei RGCD bezogen werden. Beide Spiele stammen aus der Feder von T.M.R. Für weitere Informationen nebst Fotos und Bestellmöglichkeiten siehe: www.rgcd.co.uk/shop/reviews/kikstart-invasive-cart-project

Psytronik-Spiele jetzt auf Diskette erhältlich 30. November 2008

Alle C64-Spiele von Psytronik (Sceptre Of Baghdad, Archetype & Cops III, Sub Hunter, Psychozone, Shoot 'Em Up Destruction Set und Escape From Arth) gab es bisher nur

auf Tape. Jetzt können sie auch auf Disk bezogen werden. Die Disketten-Versionen werden seit dem 1. Dezember 2008 ausgeliefert. Ferner wurde eine besondere Edition von Mayhem in Monsterland anlässlich des 15-jährigen Jubiläums des Spiels aufgelegt. Sie kann seit Ende November 2008 als Disk- oder Tape-Version von Psytronik Software bestellt werden. Details und Bestellmöglichkeit gibt's im Internet unter <http://www.psytronik.com>.

Sub Hunter wird Freeware 7. Dezember 2008

Richard Bayliss hat auf seiner Homepage angekündigt, das bislang kommerzielle Spiel Sub Hunter ab dem 25. Dezember als kostenlosen Download bereitzustellen. Das Diskettenimage soll neben dem eigentlichen Ballerspiel noch ein paar Extras erhalten. www.redizajn.sk/tnd64/

CBMXfer 0.25 erschienen 7. Dezember 2008

CBMXfer ist eine grafische Oberfläche für die Transfersoftware OpenCBM. <http://ca.geocities.com/sjgray@rogers.com/CBM/cbmxf.html>

Die Maus wird 40 9. Dezember

Zum 40. Mal jährt sich der Geburtstag jenes Eingabegeräts, das heute unter dem Namen Maus bekannt ist. Erfinder Douglas C. Engelbart entwickelte seine erfolgreiche Erfindung gemeinsam mit William English am Stanford Research Institute, der Öffentlichkeit wurde sie aber erst am 9. Dezember 1968 auf einer Konferenz in San Francisco vorgestellt. Der Prototyp des „X-Y-Positionsanzeigers für ein Bildschirmsys-

tem“ (laut Patentantrag) bestand aus einem Holzkästchen mit einer roten Taste. Die Bewegungen wurden über Räder übertragen. Die Reaktionen waren vorerst äußerst zurückhaltend, erst 1981 erfolgte eine kommerzielle Nutzung durch Xerox. Zum Durchbruch der Maus setzte schließlich Steve Jobs 1984 den entscheidenden Schritt, als er sich entschloss, den neu entwickelten Macintosh-Computer mit diesem Eingabegerät auszustatten. Wie die Ur-Maus verfügte die Mac-Maus, der Bedienphilosophie Apples entsprechend, über nur eine Taste. Die damals aufstrebende Schweizer Firma Logitech brachte ein Jahr später die Drei-Tasten-Maus „LogiMouse C7“ auf den Markt, die mit einem RS-232-Anschluss ausgestattet war und somit für PCs geeignet war.

Microsoft auf Retro-Welle 15. Dezember 2008

Auch Microsoft ist nun auf die Retro-Welle aufgesprungen. Unter dem Titel „Software“ sind seit 15. Dezember T-Shirts mit Motiven aus der Frühzeit des Konzerns käuflich zu erwerben. Die Software-Aktion ist Teil einer 300-Millionen-Dollar-Werbekampagne. Neben diversen Variationen des Firmenlogos gibt es auch Shirts mit dem Antlitz von Bill Gates, dem Namen des allseits beliebten Betriebssystems MS-DOS sowie andere Motive aus der Urzeit der „Personal Computer“-Ära.



Wer sich ein solches T-Shirt kauft, wird zum Teil einer 300.000.000-Dollar-Werbekampagne von Microsoft. Auch Bill Gates ist als Motiv erhältlich.

Versionscheck

WinUAE 1.5.3
VICE 2.0
CCS64 V3.6
Hoxs64 v1.0.5.25
Emu64 3.40
Frodo 4.1b
MESS 0.128
Power64 4.9.5
Yape 0.80



Wer die 1351-Maus von Commodore für klobig hält, sollte einen Blick auf die Ur-Maus werfen!

I Project" für Atari VCS

„I Project“ ist das fünfte Atari-VCS-Spiel von Simon Quernhorst. Der Spieler blickt von oben auf einen Canyon und navigiert einen Hubschrauber an verschiedenen Gefahren vorbei. Neben dem seitlichen Ausweichen kann der Hubschrauber auf drei verschiedenen Höhen schweben und somit manche Gefahren auch unter- oder überfliegen. Das 4 Kilobyte große (oder vielmehr kleine) Modul erscheint in einer limitierten Auflage von 36 Exemplaren und enthält neben Box und Anleitung auch einen Aufnäher

und einen Ansteckbutton. Besonders Augenmerk verdient das Cover-Artwork, welches von Celal Kandemiroglu stammt – dieser hat bereits die Cover für X-Out, Turrican, Katakis etc. entworfen und zuletzt an Sacred 2 gearbeitet.



Mehr Informationen und Bilder sowie Bestellinformationen zu „I Project“ für Atari VCS gibt es auf www.quernhorst.de/atari

C64-Spiele-News

Neues C64 Spiel „The Wild Bunch“ zur Vorbestellung, soll 2009 erscheinen: www.gamesplaygames.co.uk/thewildbunch

Eckhard Borkiet alias Eway 10 Software, Autor der Adventure „Die Höhle“, „Astrolab“, „Der Seelenlose“ und „They“ arbeitet an einem

neuen Adventure namens „Das Auge Dagens“. Erste Screenshots sind hier zu bewundern: <http://www.eway10.de/eway10work.html>

MacGyver/Protovision/
Berlin C64 Club

Für weitere Neuigkeiten zu C64-Spielen siehe Newsticker auf S.4!

APoV (Amiga Point of View) Ausgabe 3 erschienen

Seit der zweiten Ausgabe des englischsprachigen PDF-Magazins APoV (Amiga Point of View) sind mehr als vier Jahre vergangen. Die Verzögerung ist schnell erklärt: Nicht weniger als satte 124 Seiten warten auf die Leser. Vom Layout her erinnert APoV stark an britische kommerzielle Zeitschriften aus der Amiga-Blütezeit. Inhaltlich wie auch grafisch warten auf die Retrofans dementsprechend ein paar echte Leckerbissen, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

Spiele und Demos: Das Team um den Chefredakteur Adrian Simpson hat unter anderem einige Rezensionen klassischer Games auf dem Amiga zusammengetragen. So auch von Disposable Hero, Navy Seals, The Lord of the Rings, War in Middle Earth, Tiny Troops, Rock Star Ate My Hamster, Barbarian (die Palace-Version), Paperboy, On-slaught, Total Carnage und mehreren Public-Domain-Spielen. Auch Walkthroughs, Tipps und Tricks für Zak McKracken 3, Titanic Blinky, The Final Battle und Elvira: The Arcade Game sind im kostenlosen PDF-Magazin vorhanden. Auch der Demoszene hat man sich auf einigen Seiten gewidmet. Der Blick geht dabei zurück zu alten Produktionen. Die modernen Demos auf AGA-Maschinen mit vergleichsweise viel Arbeitsspeicher hat man dabei aber nicht ausgeklammert.

Wunschträume: Aufgelockert werden die Artikel durch selbst erstellte und teilweise sehr witzige Werbeanzeigen für fiktive Games. Vor allem die mehrseitige Anzeige für eine Umsetzung von Crisis auf dem Amiga fällt stark aus dem Rahmen. Selbstverständlich wird es einen derartig aufwendigen Egoshoooter nie auf einer 50MHz-Maschine geben, das ist selbst für solche Enthusiasten schlichtweg unmöglich.

Auch wenn es hoffentlich nicht erneut vier Jahre dauern wird: Retrofans sollten sich diesen Leckerbissen für Augen, Hirn und Herz zu keinen Fall entgehen lassen. Wer auch immer der englischen Sprache mächtig ist und sich nur ansatzweise für dieses Themengebiet interessiert: bitte ziehen Sie jetzt!

Neue Diskmags

Herbst und Winter sind immer die Jahreszeiten, zu denen sich deutlich mehr in der Demoszene tut. Die Demoszene auf dem C64 macht derzeit einen deut-

lich lebendigeren Eindruck als beispielsweise die auf dem Amiga oder ZX Spectrum. So ist vor kurzem Ausgabe 84 des deutschsprachigen C64 Magazins Digital Talk erschienen. Auf dem Amiga gibt es seit Urzeiten kein deutschsprachiges Mag mehr. Aber wechseln wir vom C64 zu heute gebräuchlichen Computern. In der dritten Ausgabe des PC Artpacks Mudia Art der Gruppe Alcatraz wird unter anderem ein ausführliches Interview mit dem legendären deutschen Grafiker Cougar von Sanity vorgestellt. Mudia Art ist eine Kombination aus Magazin und Artpack und kann mit jedem halbwegs aktuellen Windows-Rechner betrachtet werden. Ausgabe 35 von Hugi, einem PC-Diskmag, ist trotz einiger lesenswerter Interviews und Artikel erneut sehr negativ aufgefallen, anstatt Lob hagelte es jede Menge Kritik! Auf Pouet.net wurden in kürzester Zeit unzählige negative Kommentare abgelesen. Viele konnten am Gesamtkunstwerk wegen eines rechtsradikalen Artikels wenig Freude empfinden. Daumen runter für einen Chefredakteur, der einen derartig gelagerten Artikel nie hätte veröffentlichen dürfen. Schade um einige wirklich ansehnliche Beiträge, wie z.B. das Interview mit den Mudia Art, Alcatraz, Diskmag, ArtpackPixel-Altmeistern RA/Sanity und Fairfax von Andromeda. Auch der Artikel von Pantaloon von Fairlight, der informative Abriss über die Geschichte der PC-Diskmags und die Befragung einiger Partnerinnen von Demoszenen hätten wirklich einen besseren Rahmen verdient. Schade, wenn solche Highlights aufgrund eines rassistischen und überdies völlig überflüssigen Artikels untergehen. Auf Druck von Negativbewertungen hat das Team eine „entschärfte“ Version veröffentlicht. Es bleibt abzuwarten, ob die Macher von Hugi aus den aktuellen Gegebenheiten gelernt haben, wir bleiben skeptisch.

Ghandy

Micromys wieder verfügbar

Die neue Version des Mousadapters bietet mehr Einsatzmöglichkeiten. Über Dip-Schalter ist Micromys V3 unter anderem für folgende Systeme konfigurierbar:

- C64: 1351 Proportionalmaus-Emulation mit Wheel-Erweiterung
- C64: Joystick-Emulation
- Amiga: 3-Tasten Maus
- Atari ST: 2-Tasten Maus

>> www.micromys.de

„bitte8bit“: Radio spielt Chiptunes

Wer in Graz lebt, kann die Chiptunes-Sendung „bitte8bit“ jeden Donnerstag von 17.05 Uhr bis 17.30 Uhr auf Radio Helsinki, dem Freien Radio Graz (92,6 FM), hören. Aber keine Sorge: alle anderen finden die Sendungen im Internet als kostenlosen Download.

Manchmal kommen sie wieder, die schlechten Frisuren, die peinlichen Redewendungen, die hoffnungslosen Outfits und natürlich die dazu passende Musik. Auch was sich bewährt, bleibt nicht immer bestehen. Hin und wieder verschwinden Dinge und tauchen später wieder auf.

Retrowellen gab es schon früher, die Renaissance ist ein gutes Beispiel dafür. In der heutigen Zeit, wo das Leben immer schneller wird und der Mensch immer weniger hinterherkommt, wird die Sehnsucht nach einer „guten, alten Zeit“ immer größer. Ob Mode, Film oder Musik, immer wieder tauchen Dinge auf, die schon mal da waren.

Manchmal ist es nur derselbe schnelllebige Trend, der er bei seinem ersten Erscheinen schon war. Manchmal gibt es auch sinnvolle Weiterentwicklungen bekannter Dinge. Manchmal machen sie Spaß, manchmal lassen sie dich erschauern. und hin und wieder ist Retro richtig cool. bitte8bit stellt diese coolen Sachen vor und informiert, empfiehlt und unterhält. Und hin und wieder lädt es auch zum Schwelgen in der Vergangenheit ein.

Die Musik

Musikalisch dreht sich bei bitte8bit alles um Chiptunes. Das klingt wie das, was so manch einer früher heimlich während des Lateinunterrichts gespielt hat: knarrende, fiepende Sounds mit vielen Blips und Blops. Erzeugt wird Chipmusik auf klassischen 8-Bit-Soundchips, wie sie etwa im Nintendo Gameboy oder dem Commodore 64 eingebaut sind. Obwohl meist nur drei bzw. vier Spuren zur Verfügung stehen, lässt sich mit cleverer Programmierung so einiges an Klangvielfalt aus den alten Kisten rausholen. Zur Auflockerung spielt bitte8bit auch Videospiel-Soundtracks und je nach Sendungsthema längst vergessene Klassiker aus Film, TV und Radio. Die Musik während der



Moderationen stammt aus dem SNES-Klassiker *Axelay von Konami* (1992).

Alle bisherigen Sendungen stehen als Download im MP3-Format zur Verfügung: <http://www.bitte8bit.at/sendungen/>

Bisherige Sendungen (Auswahl):

Sendung 22: RPG-Musik: Rollenspielmusik steht für besonders emotionale, ausdrucksstarke Klänge. Verschiedenste klassische Themen bieten oft dieselbe musikalische Grundnote: mystisch, geheimnisvoll und rätselhaft. In der ersten Ausgabe der 'RPG-Musik' (RPG = „role playing game“) dreht sich alles um die musikalische Interpretation von Wäldern.

Sendung 20: Netlabel: Was nützt hervorragende Musik, wenn sie niemand kennt? Musiklabels bieten mittlerweile Gratis-Hörproben an, um so die Albenverkäufe anzukurbeln. Chipmusiker hingegen veröffentlichen unter der Creative-Commons-Lizenz fast nur auf Netlabel-Plattformen, die ihre Musik einer breiten Öffentlichkeit kostenlos zugänglich machen und so die Szene vergrößern sollen.

Sendung 18: Space Invaders: Die kleinen Außerirdischen sind gelandet, und zwar im Wiener Museumsquartier. Der französische Künstler *Invader* hat nach Metropolen wie Los Angeles, London, Berlin und Tokyo nun auch Wien mit den pixeligen Eindringlingen bevölkert. Hintergründe, Infos und Reaktionen dazu...

Sendung 14: Deutsch in japanischen Videogames: *Einhänder, Ehrgeiz, Wachenröder* – nur einige der kuriosen Spieletitel in Japan. Auch Charaktere und Special Moves werden in Japan mit besonders „coolen“ deutschen Namen versehen: *Reinhardt Schneider* aus *Castlevania*, *Bracken* aus *World Heroes* oder auch *Neinhalt Sieger* (mit einem Special Move namens *Elefantenglied*) aus *Samurai Spirits II* sind nur eine kleine Auswahl. Kuriositätenkabinett par excellence!

Der Sendungsmacher

Thomas Dörflinger ist 24 Jahre alt und kommt aus St. Veit/Glan in Kärnten. Er studiert „Journalismus und Unternehmenskommunikation“ an der FH Joanneum in Graz.

„Die Sendung mache ich seit Mitte März 2008, um damit meine Hobbys (Old-School-Videogames und Retrotrends aller Art) mit meiner Ausbildung zu verknüpfen. Aktiv spiele ich noch Neogeo- und 16-Bit-Klassiker (RPGs und Sega-Titel).“

„Ich mache auch selbst Chipmusik (myspace.com/gameboymukke), leider nicht ganz so professionell wie die Chiptunes in meiner Sendung. Anderweitige Hobbys sind Filme, elektronische Musik, Frisbee und Schwimmen im Sommer. Hmm...“

„Ich glaube, Retrokultur wird in den nächsten Jahren immer prä-sentier werden, wobei sich der Begriff auch stark verschieben wird. Irgendwann ist retro dann alles, was vom aktuellen Stand der Technik abweicht, aber dieselben oder ähnliche Ergebnisse bringt. Warum macht man es dann? Ich glaube, um Abstand zu einem rasenden Puls der Zeit zu demonstrieren, dem man im Alltag nicht mehr entfliehen kann. Retro steht für mich also für eine angenehme Art, in der Vergangenheit zu schwelgen. Und hin und wieder tun wir das doch alle sehr, sehr gern.“



POST

Ambermoon-CD

Leider hat sich im Retro-Newsticker in Ausgabe 27 ein Fehler eingeschlichen. Die Info zur Ambermoon-CD-Neuaufgabe ist leider falsch: Ambermoon gab es nie auf CD. Zweck des genannten Projektes ist, Ambermoon erstmals auf CD zu veröffentlichen.

Gerald

PSX-PSP

Eine kleine Anmerkung habe ich zur Herkunft des Namens „PSX“ (Heft 27, Seite 15): Es stimmt zwar, dass Sony „PSX“ für eine in Japan erschienene erweiterte PS2-Version benutzt hat. Dies war jedoch quasi ein Revival der Bezeichnung, denn die erste PlayStation hieß bereits vor Marktveröffentlichung „PSX“. Ich habe nachgesehen, dass in den Medien (z.B. Man!ac 7/94, Seite 18) stets die Bezeichnung „PSX“ für Sonys kommende Konsole benutzt wurde. Ursprünglich sollte Sony übrigens nur eine CD-Erweiterung für das Super Nintendo entwickeln – das Joint-Venture-Projekt lautete intern bereits „PlayStation Experimental“. Daraus ist jedoch, nach Problemen mit Nintendo, die eigenständige Konsole geworden. Ähnlich steht's auch auf <http://de.wikipedia.org/wiki/PlayStation>

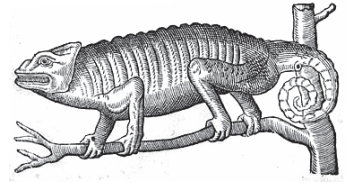
Simon

[Anm.d.Red.: Wir danken Gerald und Simon für die Richtigstellung!]

Chameleons are bright yellow

Jens Schönfeld konzipiert das Killermodul für den Commodore 64

Was tut man im Jahre 2008, wenn man seinem C64 neues Leben einhauchen möchte? Man fängt schon einmal an zu sparen, denn gewisse Peripheriegeräte werden in einschlägigen Internet-Auktionshäusern in Gold aufgewogen. Wird bald alles anders?



— von Dr. Rainer Buchty —

Im Forum64 schlug die Ankündigung ein wie eine Bombe [1] — es soll in naher Zukunft eine neue Multifunktionserweiterung zum C64 geben. Die Liste der Fähigkeiten liest sich beeindruckend: Flickerfixer zum Anschluss des C64 an einen herkömmlichen VGA-Monitor, zum 6510 vollkompatible Turbokarte, REU, Freezermodule, MMC/SD-Interface und 1541-Ersatz. Darf's noch etwas mehr sein?

Mastermind hinter dieser Erweiterung ist einmal mehr Jens Schönfeld von Individual Computers, der die C64-Gemeinde in der Vergangenheit u.a. mit einer verbesserten Neuauflage des Action-Replay-Moduls, dem MMC/SD-Interface und einer Netzwerkkarte beglückte. Weniger Glück war indes dem ambitionierten C-One-Projekt beschieden, welches Individual Computers an den Rand des Bankrotts brachte [2].

Zeit heilt alle Wunden, weiß ein altes Sprichwort — und wie es scheint, trägt das C-One-Projekt späte Früchte: das Chameleon. Wie der C-One basiert auch Chameleon auf FPGA-Technologie und einer umfassenden Einarbeitung in die C64-Hardware. Damit enden allerdings schon die Gemeinsamkeiten, denn Chameleon ist

keine eigenständige Plattform, sondern wird in den Expansionsport des C64 gesteckt [3]. Implementiert und mitentwickelt wird Chameleon übrigens durch Peter Wendrich, welcher bereits für den aktuellen C64-Kern des C-One sowie den vorangegangenen eigenständigen für Xilinx-FPGAs implementierten C64-Emulator [4] verantwortlich zeichnet.

Die Funktionsweise

Die zugrundeliegende Funktionsweise von Chameleon steht in bester Tradition leistungssteigernder C64-Erweiterungskarten: der C64 wird auf einen Rumpf von Peripheriegeräten reduziert. Im Unterschied zu existierenden Ansätzen geht Chameleon hier einen Schritt weiter, indem es nicht einmal mehr den C64-internen Speicher verwendet, sondern diesen durch eigenen Speicher ersetzt.

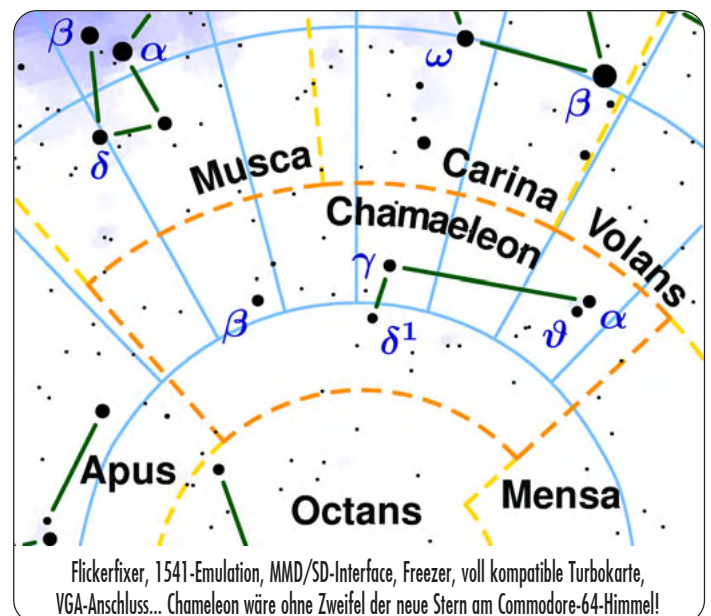
Hinter dieser zunächst fremdartig anmutenden Idee verbirgt sich ein genialer Ansatz, welcher C64-Hardwareverständnis auf höchster Ebene demonstriert: Jegliche Speicherzugriffe werden durch Chameleon erkannt und in geeigneter Weise aus dem Chameleon-internen Speicher beantwortet. Dies spart nicht nur aufwendige Speichertransfers zwischen C64- und Chameleon-Speicher,

sondern macht Dinge überhaupt erst möglich, welche mit anderen Erweiterungen in dieser Form nicht machbar sind.

Ganz nebenbei funktioniert Chameleon übrigens auch als Reanimator von C64s mit defekten DRAM-Bausteinen — denn diese werden schlichtweg nicht benötigt.

in welcher Form letztere Möglichkeit implementiert wird, steht gegenwärtig noch zur Diskussion.

Bereits dieser Flickerfixer alleine wäre ein Produkt, welches sicherlich Freunde in der C64-Gemeinde finden würde. Moderne FPGAs enthalten jedoch viel Platz — warum diesen brachliegen lassen?



Flickerfixer, 1541-Emulation, MMC/SD-Interface, Freezer, vollkompatible Turbokarte, VGA-Anschluss... Chameleon wäre ohne Zweifel der neue Stern am Commodore-64-Himmel!

Flickerfixer am Expansionsport?

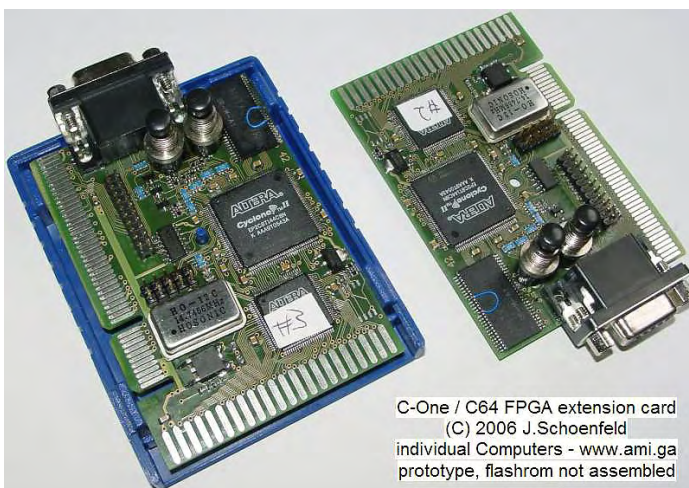
Spätestens jetzt wird klar, wie es dem Expansionsportmodul möglich ist, ein Videosignal synchron zum VIC zu generieren: Anhand der vom VIC angeforderten Daten baut die Erweiterungskarte über eine eigene Videologik synchron das flimmerfreie (VGA-) Ausgabebild auf.

Einfach geht anders, denn natürlich möchte man nicht nur einfache Bitmap- und Textgrafiken ausgeben, sondern auch sämtliche VIC-Programmiertricks fehlerfrei wiedergeben. Dazu gehören zunächst einmal Sd011-Tricksereien, Sprite-Multiplexer und sonstige fortgeschrittene VIC-Vergewaltigungen — aber idealerweise auch eine Aufbereitung der Farbausgabe, so dass sich eine naturgetreue PAL-Farbwiedergabe ergibt. Hier bleibt es spannend, denn

Nicht kleckern, klotzen!

Eine Turbokarte war seit jeher ein Wunschtraum vieler C64-User. Frühe Exemplare allerdings waren nicht sonderlich stabil, spätere zumindest teuer — und sind es auch heute: Geneigte Sammler bieten für SuperCPUs mittlerweile astronomische Summen, die den ehemaligen Neuwert um ein Vielfaches übersteigen. Allen Turbokarten gemein ist die Verwendung einer anderen Prozessorarchitektur, dem 65816, welcher mittels entsprechendem Hardwareaufwand an den C64 angeschlossen wird.

Einen ähnlichen Aufwand treibt Chameleon bereits für die Ankopplung des eigenen Speichers und die integrierte Videologik — warum nicht also noch eine CPU drangeben? Dies dachten sich wohl auch Jens Schön-



C-One / C64 FPGA extension card
(C) 2006 J.Schoenfeld
individual Computers - www.amiga.com
prototype, flashrom not assembled

Das obscure Objekt der Begierde (Prototyp).

feld und Peter Wendrich und integrierten eine Turbokarte. Im Unterschied zu existierenden Ansätzen handelt es sich hierbei jedoch nicht um den 65816, sondern um einen vollkompatiblen Turbo-6510: alter Code, neue Speed – und inklusive korrekter Abarbeitung illegaler Op-codes. Da lacht das Coder-Herz.

Auch das Zusammenspiel des Beschleunigers mit dem Rumpf-C64 wurde verbessert, denn die von der SCPU gewohnten Wartezyklen bei Schreibzugriffen treten beim Chameleon prinzipbedingt nicht auf. CPU und VIC operieren rein auf Chameleon-internem Speicher, so dass zeitaufwendiger Datentransfer zwischen C64-Hauptspeicher und Erweiterungskarte entfällt.

Speicher ist das Zauberwort, denn was braucht ein C64-User schließlich ebenso sehr wie Geschwindigkeit? Bereits zu Commodores Lebzeiten wurde hierzu die REU in Konfigurationen zu 128kB und 512kB vertrieben. Schon damals wurde die REU gerne geclont – typischerweise unzureichend, denn von DMA war bei den Billigheimern vergangener Tage keine Spur. Und auch heute kursierende FPGA-Nachbauten des verwendeten REU-Speichercontrollers, der REC, sind nicht 100% zum Original kompatibel.

Um diesen Mangel zu schließen, wurden bei Individual Computers dem REC durch genaue Testreihen die letzten Geheimnisse entrisen. Das Resultat dieser Mühen fand seinen Weg ins Chameleon – voll kompatibel zum Original und zu unterschiedlichen Speicherausbaustufen konfigurierbar.

Derartige Datenmengen wollen natürlich auch dauerhaft gespeichert werden. Damit man diese nicht mühsam auf immer schwerer erhältliche Magnetscheiben bannen muss, soll Chameleon nicht nur als 1541-Ersatz betrieben werden können, sondern verfügt auch über die Möglichkeit zum Anschluss von MMD/SD-Karten.

Spannung, Spiel und Schokolade

Man darf gespannt sein. Offizielle Ankündigungen mit definitiven Hardwareeigenschaften und Liefertermin werden voraussichtlich Q1/2009 auf der Firmenhomepage [5] folgen. Nicht nur User werden ihre Freude an dieser Hardwareerweiterung haben, sondern auch Programmierer und Hobbybastler: Chameleon soll als zusätzliches Schmankerl „The Book“, eine C64-Enzyklopädie, enthalten – inklusive bislang unbekannten und im Rahmen der Chameleon-Entwicklung herausgemessenen Bausteinverhaltens.



Quellenverzeichnis:

- [1] Individual Computers kündigt in Stockholm neue C64-Hardware an: <http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&postID=262527#post262527>
- [2] C-One: Die ganze Geschichte (Hintergrundbericht und Interview mit Jens Schönfeld): Lotek64 #15, Oktober 2005, S.13-15, <http://lotek64.com/main/fileretriever.php?extended=0&issue=15>
- [3] Stellungnahme von Jens Schönfeld zum Chameleon: <http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&postID=263075#post263075>
- [4] Syntiac Pages: FPGA-64: <http://syntiac.com/fpga64.html>
- [5] Individual Computers (Firmen-Homepage): <http://www.icomp.de>

„Lässt sich mit Interview mit

Nicht aufzufallen war quasi unmöglich. Auf der diesjährigen Games Convention haben es die Jungs von redspotgames ordentlich krachen lassen. Mit Hardcore-8-Bit-Retromusik und einem Künstler, der mit Nintendo-Sounds und einem Kassettenrekorder für Aufsehen sorgte, war schnell klar, dass man mit den sonst üblichen Auftritten der großen Publisher wenig gemeinsam haben möchte. Auch sonst scheint man sich gerne abseits des Mainstreams zu bewegen. Der Münchener Independent Publisher hat sich für seinen Einstieg in den Markt ausgerechnet auf Spielertitel von Segas Dreamcast spezialisiert. Wir waren etwas verwundert, warum man auf eine vermeintlich tote Spielkonsole aus dem Jahr 1999 setzt. Der zweite Titel des Hauses ist vor wenigen Tagen vom Presswerk eingetroffen und wartet nun auf seine Abnehmer. Macht es wirklich Sinn, ein Spiel von der koreanischen Handheld-Konsole GP2X umzusetzen, die hierzulande noch weniger Anhänger hat? Wir haben Max Scharl einfach selber über die Strategie seiner Firma befragt.

Ghandy: *Hallo Max! Magst du dich unseren Lesern zu Beginn einfach mal vorstellen?*

Max Scharl: Ich heiße Max Scharl, bin 25 Jahre jung und Gründungsmitglied und juristischer Geschäftsführer des Videospiele-Publishers redspotgames. Dort kümmere ich mich hauptsächlich um den Papierkram, Budget, Produktion, Pressearbeit und Distribution. Und um einen guten Kontakt zu unseren Entwicklern.

Ghandy: *Ever Spiel „Wind and Water: Puzzle Battles“ wurde ursprünglich für die südkoreanische Handheld-Konsole GP2X entwickelt. Wie ist es ausgerechnet zu einer Umsetzung für Segas Dreamcast gekommen, wo auch dieser Markt in Europa und Übersee kaum noch eine Rolle spielt – oder sehe ich das etwa falsch?*

Max Scharl: Der Dreamcast spielt im kommerziellen Massenmarkt keine wirklich große Rolle mehr. Aber an Segas letzter Konsole klebt sehr viel Herzblut, es gibt noch eine ziemlich große Fanbase und daher auch eine gewisse Nachfrage an neuen Spielen. Zu der Umsetzung kam dazu, dass einige der redspotgames-Mitarbeiter früher aktiv in der Dreamcast-Szene unterwegs waren und noch immer Fans der Konsole sind. Als wir von der Entwicklung von „Wind and

Water: Puzzle Battles“ auf dem GP2X erfuhren, kontaktierten wir direkt den Entwickler Yuan Works und haben uns auf einen gemeinsamen Dreamcast-Port verständigt. Schon von Anfang an war große Sympathie gegenüber dem Geschäftspartner da, denn wir vertreten so ziemlich die gleiche Philosophie: Spielspaß kennt keine Grenzen in Bezug auf das Alter oder die Leistungsfähigkeit der Hardware. Wir sind Liebhaber von klassischen Videospielen und möchten dieses Gameplay auch in Zeiten von 3D und Multimedia-Optionen vermitteln. Die Industrie bietet nur ein sehr kleines Spektrum an Videospiel-Variationen, vor allem mit klassischen Wurzeln, und sowohl Yuan Works als auch wir von redspotgames möchten solche Alternativen schaffen.

Ghandy: *Wie unterscheidet sich eure Version vom Original?*

Max Scharl: Es gibt einige Erweiterungen und Anpassungen: Der neue Charakter „Mr. VMU“ ist der Speicherkarte des Dreamcast nachempfunden, er ist auch mit Cutscenes vertreten und an der Entwicklung der Story beteiligt. Apropos Story: Diese wurde über die sonstigen Anpassungen hinaus erweitert und es gibt neue Sequenzen. Hervorheben möchte ich auch den komplett remasterten Soundtrack, den wir so atmosphärisch und

Retrospielen Geld verdienen?"

Max Scharl von  redspotgames

abwechslungsreich wie nur möglich gestalten wollten. So gibt es neben klassischen Chiptunes auch Tracks mit „echten“ Gitarren- und Klavierstücken sowie japanischen Sängern, die in einem Studio aufgenommen und gemastert wurden. Ich könnte nun noch weiter machen: 40seitiges Farbhandbuch mit hochwertigem Papier, komplett englische und japanische Übersetzung, neues „Danger-Break“-System... Ins Detail zu gehen würde den Rahmen hier sprengen. (lacht)

Ghandy: Ja, das glaube ich dir gerne, aber das dürfte erst mal genügend kostenlose Werbung für den Anfang gewesen sein. Das Puzzlespiel erinnert von der Machart her ein klein wenig an Tetris. Man dreht die Steine und solche, die zusammenpassen, lösen sich dann in einem großen Knall auf. Von oben kommen noch mehr Steine nach. In Anlehnung an welche anderen Games wurde das Konzept des Spieles entwickelt? Auf jeden Fall scheint es viel Suchtpotenzial zu beinhalten, oder?

Max Scharl: Genau das hatten wir im Auge. Yuan Works wollte das Genre des Puzzle-Spiels weiterentwickeln, da andere Hersteller kaum Neues bieten. So entstanden die Minigames à la Outrun, RPGs oder QTE (bekannt aus Shenmue) sowie der Story-Modus und die Geschichte, die sich rund um die Programmierung von „Wind and Water: Puzzle Battles“ dreht. Ja, in der Tat ist das Ganze ziemlich selbstironisch und hat viele Seitenhiebe zu bekannten Marken, wir erzählen sozusagen im Storymodus die Entwicklung des Spiels, das der Player gerade zockt. So etwas hat es noch nicht gegeben.

Aber klar hat auch Yuan Works Inspirationen gehabt, z.B. Hexic. „Wind and Water: Puzzle Battles“ stellt aber mitnichten eine Kopie von irgendwas dar. Während man bei Tetris die Blöcke horizontal auflöst, geht es bei „Wind and Water: Puzzle Battles“ um die fünf chinesischen Elemente Holz, Feuer, Erde, Metall und Wasser, die man miteinander verbinden und auflösen soll. Dadurch lassen sich verschiedene Kombinationen und Verkettungen herstellen. Und wenn der

Spieler das schnell hinkommt, dann vermehren sich die Punkte umso mehr. Im späteren Spielverlauf bekommt der Spieler ein immer feineres Gefühl für diese Spielmechanik.

Ghandy: Gibt es in Deutschland, Europa oder den USA überhaupt einen Markt für solche Spiele? Oder schränkt das Spielsystem bzw. der Anime-Style den Kreis der möglichen Interessenten von Beginn an auf den asiatischen Raum ein? Ist eine japanische, taiwanesisische oder chinesische Umsetzung geplant?

Max Scharl: Also ein Anime-Stil verbaut uns nicht unbedingt die Chancen außerhalb von Japan, im Gegenteil. Anime und Mangas sind schon seit vielen Jahren auch in der westlichen Welt akzeptiert und geliebt. Und davon mal abgesehen: Das Spiel zwingt dem Spieler nicht wirklich einen Anime-Stil auf, die Anime-Anklänge sind sehr dezent gehalten. Puzzle-Spiele an den Mann zu bringen ist ein bisschen schwerer als die Vermarktung anderer Genres, keine Frage. Aber hier verbinden sich mehrere Szenen: die der Puzzle-, Dreamcast- und Anime-Liebhaber. In Europa haben wir derzeit eine hohe Nachfrage aus Frankreich, gefolgt von England und Deutschland. In den USA sind die Anfragen auch gut, in Südostasien wissen wir in ein paar Monaten mehr. Wir sind direkt nach Tokio und Hongkong geflogen, um die Distribution dort sicherzustellen. Das unterscheidet uns wohl am meisten von großen Publishern: Wir gehen selbst auf kleine Händler zu und sprechen mit ihnen.

Ghandy: Mit welchen Hürden muss ein Spielehersteller rechnen, der für heutige Spielkonsolen Games erstellen will? Wie sehr sind euch die Hardware-Hersteller entgegengekommen oder haben versucht, euch Auflagen zu machen? Wie werden solche Spiele lizenziert? Was bleibt dann noch an Geld für den Publisher bzw. den Hersteller des Games übrig?

Max Scharl: Für die heutige Konsolen-Generation haben wir noch keinen Titel auf dem Markt, wir haben aber schon seit längerem die Lizen-

zen erfolgreich beantragen können. Entgegen kommt uns dabei kein Hardware-Hersteller, wir müssen uns selbst antreiben, um auf den Plattformen was zu veröffentlichen. Ich denke, das ist das Schicksal aller Third-Party-Firmen.

Ghandy: Mit welchen alten Geräten beschäftigst du dich denn am liebsten in deiner Freizeit? Zumindest der Mutterkonzern GamePark, der den linux-basierten GP32 entwickelt hat, ist den Bach runter gegangen.



Max Scharl: (lacht) Also ich denke nicht, dass der GP2X den Bach runter gegangen ist. Von Anfang an war die Zielgruppe des GP2X ziemlich limitiert und ich denke, dass GamePark Holdings nie in den Größenordnungen eines Nintendo DS gerechnet hat. Die Verkäufe sind ziemlich konstant und haben keine Höhen und Tiefen wie sie z.B. der Nintendo DS durch Konkurrenzkampf oder neue „Killer-Applications“ durchlebt.

Aber, um auf die Frage zurückzukommen: Den GP2X und auch den Vorgänger GP32 finde ich ziemlich nett, habe aber in den letzten Monaten ziemlich wenig Zeit gehabt, um die Szene zu verfolgen oder ihn häufiger zu nutzen. Privat zocke ich fast nur noch, wenn Freunde im Haus sind, und da einigen wir uns meistens auf Dreamcast-Klassiker, neue Xbox-Live-Arcade-Titel, Nintendo Wii oder ältere PS2-Titel. Ich bin ziemlich offen, was die Plattform angeht. Habe ziemliches Interesse, weitere Nintendo64- und 3DO-Titel kennen zu lernen, wenn ich mal wieder die Zeit habe. Ich muss mich auch mal wieder mit meinem Nintendo Virtual Boy und Atari Jaguar beschäftigen.

Zudem sollte man unterscheiden zwischen den Firmen GamePark und GamePark Holdings. GamePark hat den GP32 entwickelt, GamePark Holdings den GP2X. Das sind zwei kom-

plett unterschiedliche Firmen mit zwei unterschiedlichen Produkten. GPH (GamePark Holdings) ist von frustrierten GP-Entwicklern gegründet worden, weil sie mit der Politik von GP nicht zufrieden waren. Danach ist GP insolvent gegangen. GPH produzierte aber den GP2X und die Firma gibt es bis heute. Ich habe noch vorgestern mit ihnen gesprochen. Mit dem „GP2X WIZ“ haben sie ja auch bald ein neues Produkt am Start.

Ghandy: Hast du einen Einblick in die Demoszene auf der GP2X bzw. der Dreamcast? Es gab auf der GP2X wenige, aber sehr nette Sachen zu sehen, auf der Dreamcast nicht minder! Auf der Dreamcast gab es ja sogar eine Ausgabe eines Diskmags.

Max Scharl: Ja, ich bin Demoszener. Das genannte Diskmag „scenedicate“ wurde sogar von mir selbst ins Leben gerufen. Ich halte die Demoszene für einen schönen Ausgleich und eine Inspiration für die Videospiele-Industrie, und sie ist meistens kreativer als viele kommerzielle Spieleentwicklungen.



Leider gibt es nicht wirklich eine Gruppe, einzelne Coder oder Organisationen, die regelmäßig auf dem Dreamcast oder GP2X etwas veröffentlichen. Die finnische Gruppe fit veröffentlicht beispielsweise nur Portierungen von Multiplattform-Produktionen. Mein absoluter Favorit ist aber „Delicious“ von „Yodel“. Exzellente Visuals, ein sehr smoother Style und gut in Stimmung gebrachte Musik und Soundeffekte.

Ghandy: Wo siehst du persönlich die Zukunft der Spielkonsolen? Werden es eher tragbare Geräte sein? Oder Technik, die zum Mitmachen animiert, so wie Nintendos Wii? Was braucht eine Spielkonsole, um sich am Markt durchzusetzen? Ist es eher

die gute Idee, die „inneren Werte“ der Hardware, bombastische Grafik oder gar die richtige Werbestrategie?

Max Scharl: Ich denke (oder sollte ich sagen: ich befürchte), dass die Spielekonsolen sich dorthin entwickeln werden, wo das meiste Geld zu finden ist. Mit dem Wii hat Nintendo ganz neue Zielgruppen angesprochen und sie werden wohl alles in ihrer Macht Stehende versuchen, diese auch in Zukunft zu behalten. Aber auch mit Xbox Live Arcade hat Microsoft eine „neue alte“ Zielgruppe gefunden, mit der sich gut Geld verdienen lässt. Wie das allerdings im Detail aussieht, dafür müssten wir einen Hellseher einstellen. (lacht)

Ghandy: Gerade im Fall der Dreamcast haben die schwarz gebrannten Kopien ja einen erheblichen Einfluss auf den Absatz der Spiele gehabt. Oder wie schätzt du die Problematik der Piraterie im Fall von Spielkonsolen ein? Ist diese schädlich bezogen auf die Verkaufszahlen der Games oder sogar förderlich für den Absatz einer bestimmten Hardware, wie damals im Fall der PSX Oder beides?

Max Scharl: Im Internet gibt es vermutlich Tausende, vielleicht sogar Hunderttausende von Diskussionen genau über das Thema. Jedes Argument hat so seine Wahrheit. Ich denke, dass Raubkopien den Kauf der PlayStation interessanter gemacht und sogar angetrieben haben, auf der anderen Seite haben Publisher und Entwickler natürlich Einnahmeeinbußen hinnehmen müssen. Für den Dreamcast waren die Raubkopien nur ein Teil des großen Übels. Ich denke, dass das Marketing dem Dreamcast eine längere Zukunft verbaut hat. Aber das wäre ein anderes Thema. Für Indie-Publisher wie uns sind Raubkopien aber ein Genickbruch. Je kleiner das Team, umso tödlicher können Umsatzeinbußen sein.

Ghandy: Das bedeutet, dass ihr euch dadurch konkret bedroht fühlt? Hast du eine Ahnung, wie aktiv die illegale Szene auf der Dreamcast derzeit ist? Haben in der Zwischenzeit nicht Gruppen wie Echelon auf neuere Konsolen gewechselt? Aber Liebhaber wird es auch in diesem Sektor geben, oder?

Max Scharl: Du hast Recht, dass fast alle Gruppen abgewandert sind. Da es nur noch sehr selten Dreamcast-Veröffentlichungen gibt, übernehmen das nun kleinere oder neu gegründete Groups, die meistens auch kein richtiges ASCII-Artwork angefügt haben oder auch mal vergessen, den

Soundtrack zu rippen. Von daher: nicht wirklich aktiv. Ob wir uns durch Raubkopien bedroht fühlen? Das kann ich nicht eindeutig sagen. Auf der einen Seite ist unser erstes Spiel „Last Hope“ natürlich auf einen kleinen Kundenkreis angelegt gewesen, auf der anderen Seite finde ich immer wieder im Internet Foreneinträge, in denen User detailliert beschreiben, dass sie keinen Sinn darin sehen, sich das Spiel zu kaufen, es aber dann ziehen und dennoch mehrere Stunden damit spielen. Was wir ohne Raubkopien hätten absetzen können, weiß niemand. Von daher kann ich die Frage mit einem „Jein“ beantworten.

Ghandy: Mit eurem Auftritt mit der Hardcore-Electro-Formation „Les Trucs“ und dem Retro-Künstler „gtuk“ habt ihr in Leipzig auf der Games Convention ganz schön Krach geschlagen. Wie haben denn die alteingesessenen Publisher auf eure Werbeaktion reagiert? Zumindest an Zuschauern soll es dabei nicht gemangelt haben, wie ich hörte.

Max Scharl: (lacht) Das war ja schon eine ganz besondere Nummer. Die meisten waren entweder total perplex und wollten schnell weg (was dank der Masse an Zusehern und den daraus resultierenden verstopften Wegen schwer war) oder waren ganz bei der Sache dabei und begeistert. Wir hatten tatsächlich Mitarbeiter einiger Industrie-Größen dabei, die sich dort „natürlich privat“ amüsierten, ein Bierchen mit uns tranken und uns zu der Show gratulierten.

Aber natürlich gab es auch Widerstand. Ein paar umliegende Standbetreiber fanden, dass wir ihre Kundenschaft mit diesem „Krach“ vertreiben würden, obwohl sie zu anderen Zeiten genau den gleichen Lärmpegel produzierten. Nach einiger Zeit hat uns ein Kinderforum, das zirka drei Reihen weiter weg war, sogar mit Konsequenzen gedroht. Darauf hin wurde ein Set abgebrochen, weil uns der Saft abgedreht wurde.

Fast noch lustiger war aber ein Mitarbeiter von Electronic Arts, der fragte, ob sie die Bands auch „mieten“ könnten. Für ihren Stand oder nicht, dass ließ er offen.

Ghandy: Max, vielen Dank für das interessante Gespräch. Man sieht auch hier wieder, dass ein Nischenmarkt bzw. ältere Spielkonsolen nicht automatisch das Todesurteil für den kommerziellen Gebrauch von Hardware bedeuten muss. Interessant auch zu

sehen, wie sehr die Demoszene den Lebenslauf eines Menschen beeinflussen kann. Wie man sieht, muss sich das nicht auf Programmierer begrenzen. In der Spieleindustrie werden auch stets Leute gebraucht, die einen Laden organisatorisch zusam-

menhalten. Wenn so jemand den Background aus der Szene hat und sich ein wenig für die Geschichte der Spielkultur interessiert, umso besser.

Das Interview führt Lars „Ghandy“ Sobiraj.

Reduzierte Spiele

Bei der „Demake-Bootleg“-Competition waren 69 Titel zu sehen, die sich bemühten, wie Uraltspiele auszusehen.

— von Martin Wisniewski —

Das Weblog und Forum „The Independent Gaming Source“ veranstaltet in unregelmäßigen Abständen kleine Wettbewerbe, bei denen Game-Developer zu bestimmten Themen Computerspiele erstellen können. Bei der bislang größte Competition ging es um die Erstellung von „reduzierten“ Versionen bekannter Spiele. So sind Bootlegs entstanden von Spielen wie Audiosurf, Rez, Shadow of Colossus oder sogar den „Olympischen Sommerspielen in Beijing“.

Die Aufgabenstellung war nicht klar umrissen, kann aber in etwa folgendermaßen umschrieben werden: Zugelassen wurden inoffizielle Remakes von Spielen, die aussehen, als wären sie auf alter Spielehardware erstellt worden. So sollten vor allem aktuelle Spiele geklont werden, jedoch so, als würden die aus der Vergangenheit stammen. Eingereicht wurden ganze 69 Spiele.

Bemerkenswert an den Neuinterpretationen der Spiele erscheint, dass die Aufgabenstellung offenbar zu interessanten Ergebnissen geführt hat. Nicht alle Spiele bieten dabei langen Spielspaß, sind jedoch konzeptionell oder grafisch interessant. Allen eingereichten Arbeiten aber ist gemein-

sam, dass man versucht hat, durch neue Spielideen, Steuerungskonzepte oder kreative Details die Reduktion produktiv zu nutzen.

Ermittelt wurden nun die Gewinner, beziehungsweise die zehn besten und populärsten Spiele. Das Gewinnerspiel „Soundless Mountain 2“ ist vom Spielprinzip her ähnlich wie ein „Point and Click“-Adventure aufgebaut. Jedoch kann man den Charakter mit den Pfeiltasten nur nach links und rechts steuern und hin und wieder mit ihm durch Türen schreiten, um andere Pfade zu gehen. Trotz der Reduktion ist das Spiel sehr atmosphärisch und kann mit interessanter Pixelgrafik aufwarten. Der Spieler läuft, obwohl man nur die Tasten links und rechts benutzt, aber auch horizontal und vertikal, je nachdem, ob Hindernisse im Weg liegen oder man eine Treppe hinabsteigen muss.

Die Top-Ten-Liste der Gewinner gibt es auf TIGSource. [1] Die gesamte Kollektion umfasst 236 MB und lässt sich als Torrent [2] herunterladen.

[1] <http://tigsources.com/articles/2008/10/05/demake-compo-results>

[2] <http://www.mininova.org/tor/1798724>



Screenshot des REZ-Klons „Overscan“ von Joseph Wacheski

Sony PSP: der Stand der Dinge

In Fortführung der Lotek64-Ausgaben Extended, #24 und #27 über die Sony PSP berichten wir auch in dieser Ausgabe aktuell über die neuesten Änderungen und Homebrews.

— von Skindel —

Die jüngste Änderung der PSP ist die neue 5.00M33-Revision-4-Custom-Firmware von Dark_Alex, die es nun wie die originale Firmware erlaubt, direkt von der PSP auf den Playstation Store zuzugreifen und dort aktuelle Spiele für die PSP zu kaufen, ebenso wie ältere PS1-Spiele, die schon das passende Format für die PSP haben. Im Store sind auch kostenlose Gimmicks zu finden, wie Wallpapers und alternative Designs. Allerdings sendet die Playstation bei der Verbindung zum Store automatisch und vom User unbemerkt persönliche Daten an Sony, z.B. die Online-ID, die IP- und Mac-Adressen der PSP, die verwendete Hardware und deren Einstellungen. Sogar, welche Inhalte auf der PSP gespeichert sind und noch einiges mehr. Dark_Alex behauptet, diese Abfragen mit der dritten Revision umgangen zu haben, man kann sich dessen aber nicht sicher sein. Das Ganze begründet Sony mit verbessertem Marketing und verspricht gezielte personalisierte Werbung. Weitere Änderungen sind ein Sleep-Timer, der die PSP beim Abspielen von Musik nach einer eingestellten Zeit ausschaltet, und der automatische USB-Modus, mit dem sich die PSP direkt nach Anschluss des USB-Kabels ohne weiteres Zutun mit dem PC verbindet, solange man sich im XMB befindet. Ebenso hat man in der dritten Revision das Problem behoben, dass einige PS1-Spiele nicht liefen.

Das Update wird über kurz oder lang nötig sein, um die neu erscheinenden Spiele für die PSP nutzen zu können, da einige Spiele doch gewisse Mindestanforderungen an die Firmware stellen. Final Fantasy Crisis Core zum Beispiel lässt sich nicht unterhalb Firmware 3.90 starten. Wieder erschienen für die PSP 1000 ist auch das 1.50-Kernel-Addon. Zumindest auf der ersten Generation der PSP soll es für Homebrew-Abwärtskompatibilität sorgen. Für die „Phat“-PSP gibt es nun ebenfalls die Möglichkeit, auf die 14 zusätzlichen Hintergrundfarben, die auf der Slim vorhanden sind, zuzugreifen. Dies erfordert allerdings



Final Fantasy 7 im Zoom-Modus, der obere Bildschirmrand ist abgeschnitten.

Zugriff auf den Flash0 und kann bei Fehlern einen Brick verursachen. Wer die mitgelieferte Anleitung befolgt, sollte aber kein Problem haben. Die meisten Plugins für die PSP, die noch auf der CFW 4.01M33 liefen, arbeiten auch unter der CFW 5.00M33-3 (bzw. 4) klaglos, zum Beispiel der Snes-Emulator Snes9xTYL 0.4.2, ebenso Race 2.5, der sich der Emulation des Neogeo Pocket verschrieben hat, und weitere.

Mit Erscheinen der Version 5.00M33-3 hat Dark_Alex gleichzeitig eine neue Version des POPSLoaders veröffentlicht. Dieser kann nun auch mit den POPS-Versionen 3.80, 3.90 und 4.01 umgehen und ist nicht mehr beschränkt auf die Firmware-Versionen 3.01 bis 3.72. Somit ist die Kompatibilität für die PS1-Emulation weiter erhöht worden. Hinweise und Tipps zur Installation des POPSLoaders sind auf der Webseite [1] zu finden.

Wer noch nicht weiß, wozu der POPS-Loader dient, hier eine kleine Erklärung. POPS ist der Emulator von Sony für die PSP. Mit dem POPSLoader erhält man die Möglichkeit, auf neueren Firmware-Versionen auch ältere POPS-Versionen zu verwenden. Resident Evil 2 sei als bekanntes Beispiel genannt. Dank POPSLoader läuft das Spiel ohne Probleme auf POPS 3.40. Unter allen anderen Versionen verweigert RE2 den Dienst und startet nicht. Wer eine genauere Auflistung der Spiele und der bestgeeigneten POPS-Version dafür einsehen möchte, rufe Internetseite [2] auf. Dort findet man alle fast alle gängigen Spiele und alle weitere Informationen, die man zum Umwandeln möglicherweise benötigt.

Ein anderes Manko des POPS-Emulators, das weder Dark_Alex noch Sony bisher bereinigt haben, sind die Pro-

bleme mit den PAL-Versionen der PS1-Spiele. Wer schon mal ein PAL-PS1-Spiel umgewandelt hat, dem wird sicher aufgefallen sein, dass im Vollbildmodus das Bild entweder oben oder unten abgeschnitten ist. Zusätzlich ist in der Zoom-Einstellung das Bild zu groß, so dass man in einigen Spielen nicht immer alles sehen kann. Es gibt zwar ein paar Möglichkeiten, die Spiele NTSC-konform zu trimmen, z.B. die Tools pal4u, zapper2000 oder Paladin, aber deren Erfolgsquote ist nicht sonderlich hoch. Wer es ausprobieren möchte, sollte zum Auffinden von pal4u und zapper2000 Google benutzen. Paladin steht auf der Webseite [3] zur Verfügung. Die aktuellste Version 1.3 ist im Moment leider nur per Rapidshare zu bekommen. [4] Was nicht unerwähnt bleiben sollte,

ist, dass Sony nun die dritte Version der PSP veröffentlicht hat: die PSP 3000, auch „Bright“ genannt. Allerdings ist es bisher auf der „Bright“ nicht möglich, Custom Firmware zu installieren, da Sony das Mainboard überarbeitet und neue Sicherheitsabfragen für die Firmware eingebaut hat. Allerdings betrifft dies nicht nur die PSP 3000, sondern auch neuere Modelle der Slim- (2000) Reihe ab Mainboard-Version TA-088 v3, was sich auf der Verpackung und der PSP selber leider nicht erkennen lässt. Aber dank Dark_Alex besteht Hoffnung, dass auch dieses Problem gelöst wird.

Um noch mal zur PSP 3000 zurückzukommen, hat diese noch einen weiteren Nachteil gegenüber der PSP 2000. Sie besitzt zwar ein helleres und nicht mehr so stark spiegelndes Display, dafür gibt es nun aber sichtbare Interlace-Scanlines im XMB und bei der Wiedergabe von Videos. Es wurde zwar das Ghosting (Geistericons) im XMB weitestgehend behoben, das es auf der PSP 1000/2000 gab, geblieben ist aber leider eine sichtbare Verschlechterung des Bildes. Sony hat das Auftreten von Scanlines nun bestätigt und begründet sie mit der veränderten Display-Hardware, sieht aber bisher von einer Änderung der Situation ab, vielleicht bis genügend empörte Käufer sich darüber beschwerten.



Final Fantasy 9 im Vollbildmodus, wie man sieht, mit schwarzem Balken.

Skindel ist Redakteur bei www.pspking.de. Dort findet ihr weitere Infos und Tutorials für die PSP.

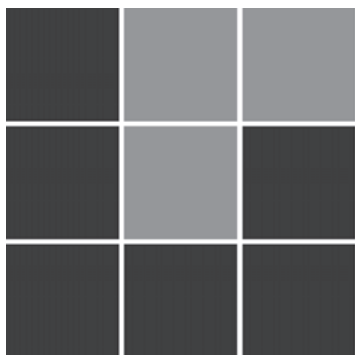
>> Anmerkungen

[1] <http://www.pspking.de/tutorials.html>

[2] http://www.gamerspress.com/index.php?title=PSX_on_PSP_Compatibility_List#Legend

[3] <http://dl.qj.net/index.php?pg=19&src=paladin&catid=106&go.x=0&go.y=0>

[4] http://rapidshare.com/files/15014370/Paladin_v1.3_PAL-To-NTSC_Converter_For_PopStation_For_PSP.rar.html



von Klemens Franz



pixel punch

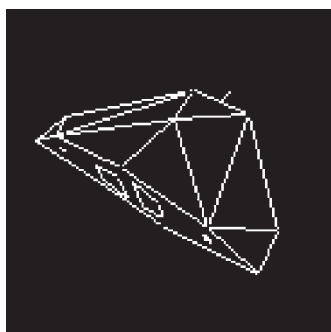
Energiesparen

Die Finanzkrise ist da. Ganz real und zusätzlich medial verstärkt. Alle jammern und der Absatz modischer Ledergürtel steigt, weil man ja was zum Engerschnallen braucht. Wer den Stromfresser PS3 über Weihnachten aus lassen möchte, könnte doch stattdessen wieder ein Brettspiel auspacken, Platz auf dem Tisch machen und noch rasch eine Energiespar-Lampe reindrehen. Hier kommen fünf, oder eigentlich zehn Empfehlungen für Brettspiele, die auch Computerspielern Spaß machen könnten.



Raumhändler (eggertspiele) hieß früher einmal Space Dealer. Da es mit dem Namen aber rechtliche Unstimmigkeiten gab, nennt sich das Spiel nun anders. Macht aber nix, weil der Kern gleich geblieben ist. Raumhändler ist ein Echtzeitstrategiehandelswelt-raumspiel. Hört sich komisch an, funktioniert aber ausgezeichnet und zirka so: Parallel zum Spiel läuft eine Musik-CD, die als Timer fungiert und auch die passend spacige Musik wiedergibt. Das Spiel ist nach dreißig Minuten vorbei. Im Spiel selbst spielen alle Spieler parallel und statt Aktionspunkten oder Aktionskarten oder Aktionschips gibt es Sanduhren. Will ich also etwas bauen, stelle ich eine freie Sanduhr – die quasi ein Arbeitsroboter ist – drauf, warte, bis sie durch ist, und darf dann das Gebaute nutzen. Und so produziert man, fliegt zu Nachbarsystemen, verkauft dort und vertraut darauf, dass niemand schummelt. **Verfügbarkeit:** Auch noch als Space Dealer erhältlich. Kostenpunkt zirka 30,– Euro. Erweiterung gibt's auch eine. *Wenn Raumhändler ein Computerspiel wäre, wäre es vermutlich Elite.*

Gut, Raumhändler ist kürzer, schafft aber genau wie das grandiose Spiel von David Braben und Ian Bell eine verblüffend dichte Stimmung trotz Leere im All.



Wenn es Raumhändler nicht gäbe, müsste man zu Sternenfahrer von Catan (Kosmos) greifen. Die Weltraum-Version des erfolgreichen Brettspiels Die Siedler von Catan ist leider in der Stille des Alls untergegangen. Das ist schade, war die Ausstattung doch üppig (vor allem das phallische Plastik-Raumschiff im Jules-Verne-Stil überzeugte) und das Spiel selbst auch sehr stimmig: Fliegen, Handeln, Entdecken, fremde



Rassen, böse Raumpiraten und natürlich Siedeln.

Verfügbarkeit: Ein Blick in Richtung Gebraucht-Spiele kann sich lohnen. Aber unbedingt das Material genau begutachten (brüchiges Plastik)! Leider auch nicht mehr produziert wird die sehr gute Zwei-Spieler-Version Sternenschiff Catan.

Neuland (eggertspiele) ist ein Hardcore-Brainburner. Bei dem Spiel dreht sich alles um Produktionsketten. Mit der Jagdhütte wird Nahrung produziert, die in der Holzfällerhütte zu Holz wird, das ich brauche, um neue Gebäude zu bauen, die neue Waren erzeugen, die ich brauche, um wertvolle Siegpunktgebäude zu bauen. All das garniert mit einer Zeitleiste, die es ermöglicht, auch mehrmals hintereinander zum Zug zu kommen.



Die erste Hälfte spielt sich flott, dann wird es grüblerisch und beinhart. Don't drink and play! Für Neuland braucht man einen klaren Kopf. Dann aber ist es spielgewordener Traum aller Logistiker.

Verfügbarkeit: Die puristische Erstauflage von 300 Stück ist vergriffen. Die thematisch dichtere Neuauflage gibt's ab zirka 25,– Euro und mit massig Material.

Wenn Neuland ein Computerspiel wäre, wäre es vermutlich Siedler 2. Es fehlen eigentlich nur die wuselnden Männchen. Och, sind die süß!

Wenn es Neuland nicht gäbe, müsste man zu Industria (Queen-Games) greifen. Das spielt sich zwar gänzlich anders, hat aber auch schöne Produktionsketten. Von der Frühzeit der



Industrialisierung bis hin zu Nanotechnologie. Industria spannt überraschend geschickt einen ziemlich weiten Bogen.

Verfügbarkeit: Wird verramscht. Schon gesehen für sagenhaft gute 5,– Euro.

Munchkin (Pegasus) wird von vielen belächelt. Viele finden Munchkin banal und unkontrollierbar. Aber Munchkin schafft es mit einem sehr einfachen System und sehr vielen Karten, massig Stimmung auf den Tisch zu bringen. Da werden Monster geplättet, Gegner verflucht, Helden mit Helmen, Waffen, Rüstungen wie dem stacheligen Genitalschutz (sic!), Schilden und Schuhwerk ausgerüstet, tote Helden ausgeraubt, aufgelevelt und auch – wenn es denn unbedingt sein



muss – zusammengearbeitet. Munchkin ist Chaos und Munchkin hat Humor. Den herrlich naiven Skizzen von John Kovalic kann man nur schwer widerstehen. Und so gibt es das rein aus Karten bestehende Spiel mittlerweile zu zig Themen: Fantasy, Horror, Cthulhu, Science-Fiction, Western, Kung-Fu, Piraten, Superhelden und Agenten. Alles kombinierbar. Und darum ist es auch möglich, ein Weltraumpiraten-Szenario zu spielen. Die meisten Karten und Erweiterungen gibt es für das Fantasy-Original. **Verfügbarkeit:** So zirka 10,- Euro nimmt ein Päckchen in Beschlag. Zwei sollten es schon sein. Man kann aber auch übertreiben.

Wenn Munchkin ein Computerspiel wäre, wäre es Diablo (mit Humor). Es geht nicht um die Story, sondern ums Metzeln von Monstern. Vielen Monstern. Sehr vielen Monstern.



Wenn es Munchkin nicht gäbe, müsste man zu Helden in der Unterwelt (auch von Pegasus) greifen. Da gibt es mehr Story und auch einen echten Dungeon. Und wer sich auf die dunk-



Helden in Unterhosen – nein, in der Unterwelt!

le Seite ziehen lässt, kann auch als Böser gewinnen. Und wie bei Munchkin braucht man auch hier keinen Spielleiter. Dafür aber viel Platz am Tisch.

Verfügbarkeit: Recht günstig zu bekommen. Irgendwo zwischen 15,- und 20,- Euro. Zwei Vorgängerspiele, die man alle zu einem 32-Stunden-Epos kombinieren kann, gibt es auch.

Finstere Flure (2F-Spiele) ist Gaudi pur. Finstere Flure ist aber auch das, was Survival Horror am Brett am nächsten kommt. Da gibt es ein böses Monster namens Furunkulus (bzw. einen ganzen Monsterbausatz), Blut-

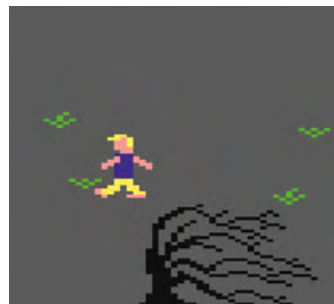


lachen, schreiende Teenies und den Oberschurken Fürst Fieso (man merkt's: Spieleautor und Verleger Friedemann Friese hat ein Faible für den Buchstaben F). Im Spiel folgt das Monster einem recht einfachen Bewegungsalgorithmus, der es immer in die Richtung des nächsten sichtbaren Opfers bewegt. Bis zu sieben Spieler dürfen versuchen, aus dem Verlies zu entkommen. Und tatsächlich

kommt bisweilen fast so etwas wie Panik auf. Gestresste Mitspieler gestikulieren verzweifelt, weil sie gerade von einer durchsichtigen Säule, die das Monster verschoben hat, zerquetscht werden. Smotsch. Wunderbar makaber illustriert von Maura Kalusky.

Verfügbarkeit: Überraschend günstig für ein Kleinstverlag-Spiel: ab 15,- Euro ist man dabei.

Wenn Finstere Flure ein Computerspiel wäre, wäre es vermutlich Friday 13th oder auch Resident Evil 3: Nemesis oder Prince of Persia 2: Warrior Within. Auf jeden Fall ein Spiel, bei dem man sich verlorft vorkommt und es bisweilen auch wird.



Gäbe es Finstere Flure nicht, müsste man zu Atta Ants (The Realm of Fantasy) greifen. Optisch zwar alles andere als ansehnlich, aber wenn sich eine Spinne unaufhaltsam in Richtung unserer kleinen, fleißigen Ameise bewegt, wissen wir, dass die Natur grausam sein kann.



Verfügbarkeit: Wer nicht auf Spielermessen unterwegs ist, hat schlechte Karten. Vielleicht direkt beim Verlag nachfragen: <http://www.trof.nl> oder online testen auf www.yucata.de

Tal der Abenteurer (Hasbro): Natürlich ist der Hasbro-Spieleverlag „böse“, weil er außer zig Monopoly-Varianten und Risiko wenig Neues versucht. Und natürlich ist der Hasbro-Spieleverlag böse, weil er in China fertigen lässt. Aber mit Tal der Abenteurer (soweit ich weiß in Irland gefertigt) hat Hasbro ein flottes Familienspiel auf den Markt gebracht,



das zwar von Kennern verrissen wurde, aber als das, was es sein soll, sehr gut funktioniert. Die Spieler bewegen Abenteurer auf einem zweiseitigen Spielplan und versuchen, möglichst viele Schätze zu ergattern. Einstürzende Hängebrücken, Kettenzüge und pfiffiger Wertungsmechanismus inklusive. Die Abenteurer können nämlich von allen Spielern mit farblich passenden Karten bewegt werden. Die Abenteurer, die am weitesten vordringen, bringen die meisten Punkte... pro Karte, die ich auf der Hand habe. Und das ist ein schönes Dilemma: Bringe ich den roten Abenteurer weit nach vorne (und mache ihn damit wertvoll), habe ich am Schluss wenig rote Karten und damit wenig Punkte. Fies!

Verfügbarkeit: Wird verramscht, schon gesehen für handliche 10 Euro (inklusive exklusiver Bonuskarten).

Wenn Tal der Abenteurer ein Computerspiel wäre, wäre es vermutlich Pitfall. Es ist einfach, geradlinig, stimmig, kurzweilig abenteuerlich und unterhaltsam.

Wenn es Tal der Abenteurer nicht gäbe (bzw. es endgültig verramscht wurde), müsste man zu Gisborne (Clementoni) greifen. Ein wunderschön gestaltetes Spiel, bei dem Kartografen, die nix kartografieren, mittels Karten durch Neuseeland bewegt werden. Sümpfe und Wölfe (!!) inklusive. Einfach und auch mit Kindern gut zu spielen.

Verfügbarkeit: Lieferbar und günstig. Mehr als 15,- Euro sollten es nicht sein.



Bastelstunde

The Toy Shop: Computergestützte Basteleien für C64 und Apple II

Der ziemlich kuriose Toy Shop druckt vorgefertigte Bastelbögen, aus denen sich mit Schere, Klebstoff, ein paar Zahnstochern und wenigen Handgriffen funktionstüchtige Papierspielzeuge zaubern lassen.

— von Tim Schürmann —

Fast jeder, der vor dem Mauerfall aufgewachsen ist, kennt die guten alten Bastelbögen. Meist über Zeitschriften wie Yps oder Micky Maus strömten sie beständig in die Kinderzimmer der Nation. Zunächst schnitt man entlang der vorgezeichneten Linien die einzelnen Bauteile möglichst vorsichtig und akkurat aus, verschnitt sich dabei jedoch schon aus Prinzip mehr als ein Mal. Hatte der Verlag mit etwas Glück an eine Perforation gedacht, riss beim Heraustrennen natürlich mindestens

Die Macher

Erdacht wurde The Toy Shop von Jim Calhoun, der zusammen mit Kyle Wickware und Michelle McBride auch die Modelle entwarf. Insbesondere Kyle Wickware ist im Kartonmodellbau kein Unbekannter: Neben den Toy-Shop-Modellen veröffentlichte er verschiedene Vorlagenhefte, wie beispielsweise das 40 Seiten starke „Make your Own Working Paper Steam Engine“ aus dem Jahr 1986 (erschienen bei Harpercollins).

Die Programmierung von The Toy Shop übernahmen Glenn Axworthy, Lauren Elliot und Alick Dziabzenko. Letzterer sorgte dabei für die Commodore-64-Umsetzung. Sein Kollege Lauren Elliot hatte ein Jahr zuvor schon die bekannte „Where in ... is Carmen Sandiego?“-Reihe aus der Taufe gehoben, bei der später auch Glenn Axworthy mitmischte. Lauren Elliot war schließlich noch an der Myst-Reihe beteiligt, brachte es sogar zu einem eigenen Wikipedia-Eintrag [7] und trat zuletzt 2007 als Mitbegründer des Social Networks „Personal News Network“ (kurz PNN) in Erscheinung.

eine wichtige Lasche ab, die es dann mit Tesafilm irgendwie wieder zu restaurieren galt. Anschließend wurde die flinke Flasche gezückt und die einzelnen Teile an ihren meist viel zu kleinen Laschen zusammengeschnitten. Das Ergebnis war dann etwa eine klebrige Spardose, die schon beim Anschauen wieder in ihre Einzelteile zu zerfallen drohte. Aber sie schluckte brav kleine Geldstücke, die über einen ausgeklügelten Mechanismus beim Herunterfallen noch einen Papierarm winken ließen. War das gebastelte Etwas schließlich nach einem Tag komplett in seine Zellulosebestandteile zerfallen, musste man geduldig auf das nächste Heft warten.

Nachschub

In diesen boomenden Markt des Kartonmodellbaus (englisch Paper Models, auch Card Models oder Papercraft genannt) sprang 1986 die amerikanische Firma Broderbund mit einem extrem kuriosen Anwendungsprogramm. „The Toy Shop“ bestand aus einer Sammlung von 20 Bastelbögen, die ein angeschlossener Nadeldrucker kreischend auf das eingelegte Endlospapier bannte.

Die ausgespuckten Modelle waren mal mehr, mal weniger knifflig nachzubauen: Während Kinderhände mit einem kuriosen Oldtimer mehrere Stunden beschäftigt waren, trieb die zahnradbetriebene Spardose selbst alte Hasen in den Klebstoffwahn. Bastelfehler waren hier jedoch weniger tragisch. Ging einmal etwas schief, ließ man das Modell kurzerhand erneut aus dem Drucker rattern. Den letzten Pfiff erhielten die Kartonmodelle durch ihre ausgeklügelte Mechanik: So spielten Gummibänder hier und da Motor, kleine Holzstäbchen bildeten Achsen und ein aufgeblasener Luftballon verwandelte sich wahlweise in eine Düse oder eine Dampfmaschine.

Springende Antworten und rotierende Bilder

Neben Standardmodellen wie einem alten Lieferwagen, dem erwähnten Oldtimer oder einer funktionstüchtigen Dampfmaschine, bereicherten auch kuriose Gegenstände das Sortiment. Allen voran das Orakel, das auf jede Frage eine Antwort weiß (Abbildung 15). Sein Arbeitsprinzip entspricht dem eines herkömmlichen Würfels: Zunächst drückt man das Orakel mit der flachen Hand auf den Tisch, wodurch sich im Innern des Quadradekagons ein Gummiband spannt. Jetzt stellt man seine Frage und zieht die Hand zurück. Das Orakel springt in die Luft und präsentiert nach der Landung auf der nach oben zeigenden Seite die Antwort. Nicht minder kurios sind auch die Sonnenuhr, das mittelalterliche und bis zu 10 Meter weit schießende Katapult oder die Zoetrope, die ähnlich wie ein Daumenkino funktioniert [2]: Ein



Betrachter schaut durch schmale Schlitz in einen sich drehenden Zylinder. An dessen Innenwand liegt ein austauschbarer Papierstreifen, auf dem kleine Bilder eine Bewegungsfolge darstellen. Durch die Rotation flitzen die Bilder am Auge vorbei und es entsteht der Eindruck eines flüssig ablaufenden Films. Für Kinder ist dieses Modell besonders interessant, da sich die mitgelieferten Filmstreifen rasch um selbst gemalte Kreationen ergänzen lassen.

Von einigen Bausätzen kannte das Broderbund-Programm zudem noch verschiedene Varianten. So durfte man beispielsweise den Lieferwagen als geschlossenes Modell oder mit einer offenen Ladefläche drucken lassen.

Warten auf Godot

Die Bedienung des Toy Shops ist simpel: Nach dem Laden wählt man im „Setup“ zunächst den angeschlossenen



Drucker und dann über „Browse Toys“ das gewünschte Modell. Die dabei präsentierten Vorschäbilder sind allerdings mehr als Illustration gedacht und geben nur einen vagen Eindruck vom fertigen Endprodukt. Hat man seine Wahl getroffen, darf man das Spielzeug noch per „Customize Toy“ in einigen Bereichen verändern. Beispielsweise lassen sich die Antworten des Orakels durch eigene Texte ersetzen oder der Außenhaut des Lieferwagens andere Schraf-

Geduld bewahren: Bis ein komplettes Modell auf dem Papier steht, können durchaus einige Minuten bis Stunden vergehen.

Bei der Papierwahl sollte man daran denken, dass die meisten Modelle nach etwas dickerem Karton verlangen. Das insbesondere früher gerne verwendete Endlospapier ist nicht nur fummeliger zu verkleben, es hält den eingesetzten Mechaniken und Gummibändern auch nur kurz stand. Sofern der Drucker nur dünnes (Endlos-) Papier schluckt, empfiehlt es sich, das Endergebnis vor dem Ausschneiden noch auf etwas dickeren Fotokarton zu kleben.

Die Modelle

Mit The Toy Shop ließen sich folgende Dinge basteln:

- Antiker Lieferwagen (mit beweglichen Rädern)
- Flugzeug (balanciert kunstvoll auf einem Ständer)
- Antikes Karussell mit vier Pferden (die sich beim Drehen auf und ab bewegen)
- Sonnenuhr
- Gleiter (ähnlich dem Flugzeug der Gebrüder Wright)
- Fliegender Propeller (Stab mit vier Rotorblättern)
- Helicopter (durch Gummibänder angetriebene Propeller)
- Dragster (durch einen Ballon angetriebenes Rennauto)
- Spardose (mit aufwendigem Zahnradantrieb)
- Mittelalterliches Katapult
- Mercer Raceabout (Oldtimer mit lenkbaren Vorderrädern)
- Orakel
- Briefwaage
- Spirit of St. Louis (Modell des Flugzeugs von Lindbergh mit rotierendem Propeller)
- Raumschiff (Gleitet durch seinen Aufbau wie ein Papierflugzeug)
- Dampfmaschine (angetrieben von Luftballons)
- Ölpumpe (im texanischen Stil, macht Förderbewegungen)
- Kreissäge (Zubehör für die Dampfmaschine)
- Bagger (der wie sein Vorbild funktioniert) bewegen)
- Zoetrope

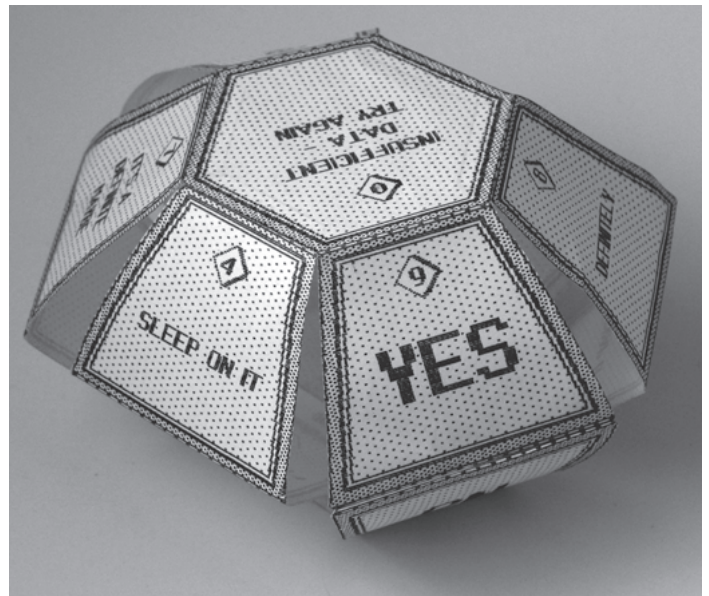
furen verpassen. Farben kennt The Toy Shop übrigens nicht – hier muss man nach dem Ausdruck mit Buntstiften nachhelfen. „Print Toy“ schickt den Bastelbogen schließlich Richtung Drucker. Ab jetzt heißt es

Unerschwingliches Füllhorn

The Toy Shop erschien außer für den Commodore 64 auch für den Apple II, den PC und Apples Macintosh. Wer die für damalige Verhältnisse horrenden 75 Dollar auf den Ladentisch legte, bekam ein recht üppig ausgestattetes Paket. Neben sechs prall gefüllten Diskettenseiten und einem 214-seitigen Handbuch, mit dem man leicht jemanden hätte erschlagen können, enthielt es auch sämtliche Materialien, die nötig waren, um jedes Modell einmal zu bauen (siehe Abbildung X). Darunter Luftballons, verschiedene Holzstäbe und mehrere Blätter Fotokarton. Im Handbuch fand man nicht nur eine Beschreibung des Programms, sondern auch ausführliche Bauanleitungen, Tipps zum Aufbau, Abbildungen der fertigen Modelle und noch einmal die Bastelbögen in verkleinerter Form.

Nicht tot zu kriegen

Vermutlich aufgrund seines recht hohen Preises und der doch etwas zu kleinen Zielgruppe der erwachsenen Papierbastler, floppte The Toy Shop in den Regalen. Die meisten Käufer dürften zudem die mitgelieferten Materialien verbraucht haben, so dass ein komplett erhaltenes Paket heute eine kleine Rarität darstellen dürfte. Nichtsdestotrotz gibt es nach wie vor zahlreiche Fans des Kartonmodellbaus, von denen einige immer mal wieder den Toy Shop für sich entdecken. Dies führt dann wiederum zu lesenswerten Internetseiten, wie etwa der von Michael Bean [1]. Die laufende Spardose findet man mittlerweile sogar als Video unter [3], während einige Bastelfreunde an anderer Stelle eifrig über Verbesserungsmöglichkeiten der Modelle diskutieren [4].



Raus damit!

Wer jetzt Blut geleckt hat und eines der Modelle nachbauen möchte, steht schnell vor dem Problem, die Bastelbögen aus dem Programm herauszubekommen. Besitzer eines realen C64 nebst Nadeldrucker sind hier fein raus. Farbbänder und (Endlos-) Papier bieten noch viele Internetversender an. Hier reicht es in der Regel aus, den Namen des Druckers zu googlen und die unterbreiteten Angebote zu prüfen.

In allen anderen Fällen wird es etwas kniffliger. Die naheliegendste Lösung wäre, die Modelle aus dem Handbuch zu kopieren. Allerdings lassen sich die Baupläne dann nicht mehr individualisieren.

Bleibt noch der Weg über einen Emulator wie zum Beispiel VICE. In ihm aktiviert man den emulierten Drucker und leitet die Ausgaben von The Toy Shop in eine Datei um. Um diese wiederum in eine Bilddatei zu konvertieren, hat der erklärte Toy Shop Fan Michael Bean ein kleines, kostenloses Programm gestrickt [5]. Um es zu starten, benötigt man das ebenfalls kostenlose Chipmunk-Basic [6]. Eine Beschreibung des kompletten und ziemlich aufwendigen Verfahrens würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Eine gute, wenn auch englische Anleitung, hat Michael Bean seinem Programm beigelegt. Das Ergebnis ist dann ein Bild, das man mit einem beliebigen Grafikprogramm wie beispielsweise Photoshop nachbearbeiten, kolorieren und ausdrucken kann.

Michael Bean schlägt auf seiner Homepage noch eine weitere Möglichkeit vor, für die man jedoch einen weiteren Commodore Computer benötigt [1]. Diesen Helfershelfer programmiert man so um, dass er wie ein Drucker reagiert und alle eingehenden Daten einfach nur abspeichert. Jetzt verbindet man beide Rechner und startet unter Toy Shop den Ausdruck. Die so erhaltene Datei muss man anschließend noch auf den PC transferieren und in ein Bitmap-Bild umwandeln. Dieses Verfahren dauert jedoch wesentlich länger und ist zudem komplizierter als der Weg über einen Emulator.

>> Infos

- [1] Informationsseite zu „The Toy Shop“ von Michael Bean: <http://mikeandlace.wordpress.com/2007/12/30/the-toy-shop/>
- [2] Funktionsprinzip der Zoetrope: <http://de.wikipedia.org/wiki/Zoetrope>
- [3] Video der laufenden Spardose: <http://video.google.com/videoplay?docid=-6507014360844289205&hl=en>
- [4] Diskussion zum Toy Shop: <http://www.papermodelers.com/forum/found-internet/889-toy-shop-20-mechanical-models.html>
- [5] Konvertierungsprogramm, das Toy-Shop-Ausdrucke in Bitmap-Bilder verwandelt: <http://www.mediafire.com/?ezjgmsmexs>
- [6] Chipmunk Basic: <http://www.nicholson.com/rhn/basic/>
- [7] Lauren Elliot bei Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Lauren_Elliott

Hobby-Templer

Fan-Adventure Baphomets Fluch 2.5

Das langsam ausklingende Jahr 2008 schien die spielende Bevölkerung mit hochkarätigen Hobby-Adventures regelrecht zu überschwemmen. Erst sorgte Dirty Split für gepflegten Krimspaß, anschließend reizte Zak McKracken: Between Time and Space die Lachmuskeln. Den krönenden Abschluss bildet seit Mitte September das lang erwartete Baphomets Fluch 2.5. Ob wirklich aller guten Dinge drei sind, klärt ein kleiner Test.

— von Tim Schürmann —

Mitte der 90er Jahre eroberte ein kleines Entwicklerstudio namens Revolution Software die Herzen vieler Adventurespieler. Zwar hatte man zuvor schon mit „Lure of the Temptress“ und „Beneath a Steel Sky“ Achtungserfolge erzielt, Baphomets Fluch übertrumpfte jedoch mit bombastischen Animationen, feiner Sprachausgabe, einer fesselnd erzählten Hintergrundgeschichte und einer genial einfachen Bedienung nicht nur die Produkte aus dem eigenen Haus. In der Rolle des Amerikaners George Stobart und an der Seite der französischen Journalistin Nicole Collard muss der Spieler die Beschwörung des Dämons Baphomet durch die letzten verbliebenen Anhänger des Tempelritterordens verhindern. Trotz des mystischen Grundtons hatte man jederzeit das Gefühl, sich mitten in einem spannenden Thriller zu befinden. Die Eingangsszene, in der ein Clown ein malerisches Café in die Luft jagt, ging in die Adventure-Geschichte ein.

Fortsetzung folgt

Durch den Erfolg beflügelt, erschien nur ein Jahr später unter dem Titel „Baphomets Fluch II: Die Spiegel der Finsternis“ ein würdiger Nachfolger. Diesmal geraten die beiden Protagonisten in die Fänge eines Drogenrings, der sich nebenbei mit dem Maya-Kult beschäftigt. Auch dieser Teil glänzte mit zahlreichen mystischen Elementen, schöner 2D-Grafik und der bis dato üblichen Point-and-Click-Steuerung. Damit sollte jedoch bei der dritten Auflage Schluss sein. 3D-Grafik war hip, Playstation 2 und Xbox verkauften sich wie geschnittenes Brot. Revolution Software sprang auf den Zug auf und stellte seine Adventurereihe



auf 3D-Grafik mit einer umständlichen Tastatursteuerung um — auf dass das Spiel auch für Konsolen geeignet sei. Zwar gab es auch diesmal wieder eine packend erzählte Hintergrundgeschichte, die Grafik hinkte jedoch dem damals aktuellen Stand der Technik hinterher und überproportional viele Rätsel bestanden aus dem Verschieben von Holzkisten — Sokoban ließ grüßen. Gerade letzteres brachte der Serie Häme, einen hohen Bekanntheitsgrad und zahlreiche Anspielungen in verschiedenen Konkurrenzadventures ein.

Selbsthilfe

Eine kleine Gruppe von Fans sah das Drama bereits frühzeitig kommen (siehe Interview ab Seite 17) und begann 2001 unter dem Namen mindFactory kurzerhand die Arbeit an einem eigenen Fan-Adventure. Es sollte die Tugenden der ersten beiden Teile fortsetzen, eine ebenso umfassende Geschichte präsentieren, zurück zu bekannten Schauplätzen führen und die recht lange Spielzeit der ersten beiden Teile erreichen. Um es gleich vorweg zu nehmen: Zwei dieser Vorhaben konnte die Truppe um Teamleiter Daniel Butterworth leider nicht einlösen.

Spieler, dass Nico nicht nur eine Weile verschwunden war, sondern sich auch noch mit Georges altem Rivalen André Lobineau getroffen hätte. Über genau diesen stolpert man nur kurze Zeit später bei einem kleinen Rundgang durch Paris. Zur Rede gestellt, behauptet er hartnäckig, Nicole hätte einen Anschlag auf den Bürgermeister verübt. Wie sich im Laufe der Ermittlungen herausstellt, sind die Templar aus dem ersten Teil nach wie vor aktiv und Nicole offenbar mitten in ihre Aktivitäten verstrickt. Während man gemeinsam mit George weiter Licht in die ziemlich geheimnisvollen Verstrickungen bringt, trifft man immer wieder auf vertraute Gesichter aus den ersten beiden Baphomet-Teilen, wie die nicht besonders cleveren Ganoven Guido und Flap, das gut genährte Touristenehepaar oder einen längst tot geglaubten Auftragskiller. Dabei haben die Macher sorgfältig darauf geachtet, dass auch Serien-Neulinge ohne Vorkenntnisse nichts verpassen.

Lenkhilfe

Wie bei den großen Vorbildern steuert man George und später Nicole



macht er sich auf den Weg nach Paris, wo er seine Freundin jedoch gesund und munter antrifft. Merkwürdigerweise ist die Fotojournalistin über das Wiedersehen alles andere als erfreut und setzt George umgehend wieder vor die Tür. Dort trifft der Protagonist auf den Verkaufsstand einer alten Bekannten: der hellseherischen Blumenverkäuferin. Von ihr erfährt der

komplett mit der Maus durch liebevoll und detailreich gezeichnete Landschaften. Einen krassen Gegensatz dazu bilden die gerenderten und mitunter etwas kargen Zwischensequenzen, die zwar ebenfalls hübsch anzusehen sind, aber irgendwie nicht zum restlichen 2D-Look passen. Insbesondere George wirkt in der dritten Dimension kantig und

erinnert kaum noch an sein plattes Vorbild.

Wer die ersten beiden Baphomet-Teile gespielt hat, kommt direkt mit dem Fan-Adventure zurecht: Per Maus-klick wandert die Spielfigur los. Führt man hingegen mit dem Zeiger über einen Gegenstand, lässt sich dieser über die rechte Maustaste begutachten und eventuell mit der linken aufheben oder benutzen. Genommene Gegenstände sammeln sich am unteren Bildschirmrand. Mit einem Klick ergreift man dort einen von ihnen, ein weiterer kombiniert ihn mit einem anderen Objekt in der Landschaft.

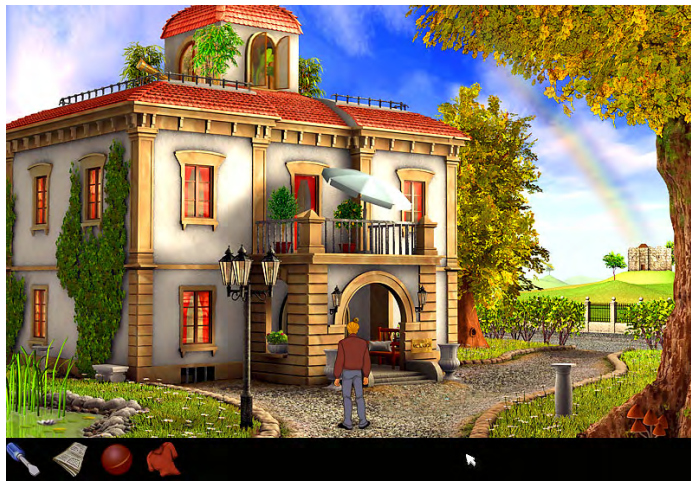
Spürnase

Da sich viele Gegenstände extrem gut in ihrer Umgebung verstecken, ist man recht häufig gezwungen, den Bildschirm penibel nach brauchbarem Material abzusuchen (sogenanntes „Pixel Hunting“). Wer dem aus dem Weg gehen möchte, drückt einmal die Leertaste. Sie aktiviert eine Rätselhilfe, die alle benutzbaren Gegenstände optisch hervorhebt. Offenbar von „Runaway“ haben die Macher die Unsitte übernommen, nach der einige Gegenstände mehrfach hintereinander inspiziert werden müssen. So spuckt Nicos Handtasche immer wieder neue nützliche Dinge aus und die Zeitung der Blumenfrau wird erst dann so richtig wertvoll, wenn man sie eigentlich schon längst im Inventar vergessen hat.

Die Puzzles selbst schwanken zwischen extrem einfach, bockschwer und ziemlich abgedreht. Beispielsweise verlangt ein Obdachloser im Austausch gegen seine Taschenlampe ein Damenhöschen. Teilweise erscheinen die Rätsel auch unmotiviert und unlogisch, wie im Hotel Ubu, in dem die benötigte Zimmerreservierung gut sichtbar auf dem Boden liegt. Insgesamt gibt sich Baphomets Fluch 2.5 zu geradlinig: Sofern man fleißig alle möglichen Gespräche führt, kommt man schnell auf des Rätsels Lösung. Viele Handlungsmöglichkeiten hat man in den meisten Fällen ohnehin nicht. So bleiben etwa im Hotel Ubu nur der Mitarbeiter und das Kind als einzige Interaktionspartner.

Mystische Erzählung

Die Hintergrundgeschichte von Baphomets Fluch 2.5 beginnt atmosphärisch stark inszeniert und steht ihren Vorgängern zunächst in nichts nach. Dann jedoch ereilt sie das Schicksal so vieler Fan-Adventures: Die viel zu große Rahmenhandlung wird in ein zu kleines Spiel gequetscht. Die Fol-



ge sind Sprünge, unlogisch erscheinende Phasen und ein viel zu schnell und auch etwas unmotiviert herabrausendes Ende. Bestes Beispiel für die Erzählung im Zeitraffer liefert die U-Bahnfahrt in England: Extrem dramatisch und spannend aufgebaut, entgleist der Zug mitsamt der beiden Helden an Bord. Die sich dann jedoch überschlagenden Ereignisse wirken aufgesetzt und lassen zu viele Fragen offen: Nur Nicole ist verschwunden, obwohl George gerade noch direkt neben ihr stand, mit einer entdeckten Bombe wird flugs eine verklemmte Tür gesprengt und im nächsten Moment steht der Hauptdarsteller – Simalabim – mitten auf einer Kreu-

zung in einem kleinen, englischen Dorf. Warum dies alles überhaupt geschieht, klärt erst ein langer Monolog kurz vor Ende des Spiels, wirklich überzeugen kann diese Auflösung allerdings nicht. Außerdem überraschen immer mal wieder unlogische Wendungen in der Geschichte. Beispielsweise wird der Mann, der George gerade noch umbringen wollte, nur zwei Minuten später zu einem engen Verbündeten. Immerhin wurden die hervorragenden Sprecher professionell aufge-

nommen und sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Lautstärkeschwankungen, wie sie bei Zak McKracken: Between Time and Space hin und wieder störten, bleiben hier aus.

Fazit

Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter ist ein zweischneidiges Schwert. Sprecher, Grafik und solide Technik lassen Fans der Reihe schnell warm werden und zeugen davon, mit was für Enthusiasmus und Professionalität die Macher an ihr Projekt herangegangen sind. Das Ergebnis wäre somit eigentlich uneingeschränkt empfehlenswert, wären da nicht zwei größere Knackpunkte. So startet die Geschichte zunächst stark, will dann aber zu viel Inhalt in zu kurzer Zeit erzählen. Weniger wäre hier sicherlich mehr gewesen. Genau das Gegenteil hätte man sich bei den Rätseln gewünscht, die teilweise recht aufgesetzt wirken und meist nicht besonders viel Hirnschmalz erfordern. Wer Adventure-Spiele mag, sollte nichtsdestotrotz einen Blick riskieren – schließlich ist Baphomets Fluch 2.5 komplett kostenlos [1].

Info

[1] Homepage von Baphomets Fluch: <http://www.baphometsfluch25.de>

Interview mit den Spielernachmachern

Lotek64: Wie waren die Anfänge des Projekts bzw. wie entstanden Projekt und Hintergrundgeschichte?

Marius Gosch: Die Idee entstand im Forum meiner alten „Baphomets Fluch“-Fanpage, die mittlerweile schon einige Jahre nicht mehr existiert. Zu der damaligen Zeit (Jahr 2000) wurde gerade bekannt, dass

Revolution Software den dritten Teil der Serie definitiv in 3D-Grafik und somit in einem komplett neuen Stil entwickeln wollte. Wir hatten dabei so unsere Bedenken, die sich mittlerweile ja auch bestätigt haben. Baphomets Fluch 3 konnte mit seinen Vorgängern nicht mithalten und auch die Reaktionen der großen BF-Fangemeinde fielen verhalten aus. Es

entstand im Forum die Idee, selbst einen Nachfolger im klassischen Stil, der uns Fans so gefiel, zu entwickeln. Daniel Butterworth begann, eine Story zu konzipieren, die in groben Zügen auch so beibehalten wurde. Erste Entwürfe einer möglichen Grafik-Engine sahen dahingegen überhaupt nicht so aus wie wir es gewohnt waren, sondern muteten eher wie Arcade-Game-Screens an. Kein Wunder bei einer Engine, die auf der veralteten Programmiersprache QBASIC basierte. Im Laufe der Jahre stellten wir die Programmierung dann allerdings auf C++ um und somit kamen wir unserem Ziel, das wir jetzt erreicht haben, immer wieder um Meilen entgegen.

Lotek64: Ihr habt zehn Jahre für die Entwicklung gebraucht. Wie muss man sich da den Entwicklungsablauf hinter den Kulissen vorstellen?

Sebastian Nisi: Es waren insgesamt acht Jahre, die wir an dem Spiel sa-



ßen. Dazu gehört allerdings auch – um ein wenig Fachchinesisch zu benutzen – die Pre-Production. Die tatsächliche Entwicklung, die zum heutigen Spiel führte, begann erst 2003 oder 2004. Bis dahin haben wir viel produziert, was nie den Weg ins Spiel schaffte. Dazu gehören verschiedene Musikstücke, Sprachaufnahmen und Grafiken. Dabei wurde die Entwicklung von Anbeginn über eine Foren-Software realisiert. Jeder Bereich hatte sein eigenes Unterforum. Nachdem wir 2006 das Entwicklertreffen Dusmania besuchten und eine erste spielbare Version dabei hatten, stellten wir dieses Vorgehen um. Von da an waren die internen Foren nach logischen Spielabschnitten, die wir Kapitel nannten, unterteilt. Durch diese Maßnahme gewannen wir den verloren gegangenen Überblick zurück, weil sich alle Teammitglieder auf den gleichen Spielabschnitt konzentrierten.

Lotek64: Die Zwischensequenzen laufen ja in 3D ab. Seht ihr da nicht einen Stilbruch zum Rest?

Sebastian Nisi: Zunächst ein herber Schlag: Wir hatten niemals in Betracht gezogen, die Zwischensequenzen genau wie in den Originalteilen zu zeichnen. Uns war von Anfang an klar, dass wir dafür einfach nicht das Knowhow und die Mitarbeiter hatten. Also wichen wir auf 3D aus, was sich für uns als logischer und richtiger Schritt erwies. Den von dir angesprochenen Stilbruch versuchten wir durch verschiedene Videofilter zu kompensieren. Und sieht unser George nicht viel besser aus als Revolutions Version aus Teil 3 und 4? (lacht)

Lotek64: Wie sah die Zusammenarbeit mit Revolution Software aus?

Sebastian Nisi: Wir hatten schon einige Monate entwickelt, als wir von

einigen LucasArts-Fanadventures hörten, deren Entwicklung vom Hersteller abgemahnt wurde. Schnell war der Entschluss gefasst, uns das offizielle Go von Revolution Software einzuholen. Eine Mail brachte uns hier Gewissheit und die Briten waren begeistert von unserem Vorhaben. Sie unterstützten uns mit Sprites von George und dem typischen Hand-Mauszeiger aus Baphomets Fluch 1 und 2. Im letzten Entwicklungsjahr versorgten wir Revolution monatlich mit aktuellen Projektinfos und spielbaren Abschnitten. Dabei haben wir uns über das Feedback der Entwickler gefreut, das zum Ende hin leider abnahm, weil die Jungs mit ihrer eigenen Entwicklung alle Hände voll zu tun hatten.

Lotek64: Und wie seid ihr an die Sprecher und Sprachaufnahmen gekommen – war es da leicht, diese für das Projekt zu begeistern?

Sebastian Nisi: Es war erstaunlich einfach, verschiedene Schauspieler und Synchronsprecher für Baphomets Fluch 2.5 zu begeistern. Nachdem Alexander Schottky schon sehr früh bekannt gab, dass er für uns kostenlos einsprechen wird, hatten wir bei anderen Anfragen gute Chancen. Je mehr Sprecher es wurden, desto leichter war es, sie für das Projekt zu begeistern. Die meisten Kontakte kamen per Mail zustande, selten riefen wir die Leute oder deren Manager an. Franziska Pigulla ist die Stimme hinter Nicole Collard und war leider nicht verfügbar, was wir sehr schade fanden. Agnes Regan ist aber ein absolut ebenbürtiger Ersatz, die ihren Job fantastisch gemacht hat.

Lotek64: Rückwirkend betrachtet: Was würdet ihr anders machen (sowohl im Hinblick auf das Spiel selbst als auch auf die Entwicklung)?



Sebastian Nisi: Es gibt eine Sache, die allen Teammitgliedern gleichermaßen nicht gefallen hat. Das waren die viel zu früh angesetzten Sprachaufnahmen. Dadurch waren Dialog- und Story-Änderungen so gut wie ausgeschlossen. Von vielen Spielern wurden die zu leichten Rätsel kritisiert. Wir konnten diese Reaktion durchaus absehen, waren aber von der zahlreichen Kritik überrascht. Damit einher geht auch die Spielzeit, die ebenfalls einer der häufigsten Kritikpunkte war. Mehr bzw. schwerere Rätsel hätten automatisch die Spielzeit erhöht. Beides konnten wir durch die abgeschlossenen Sprachaufnahmen später nicht mehr beeinflussen.

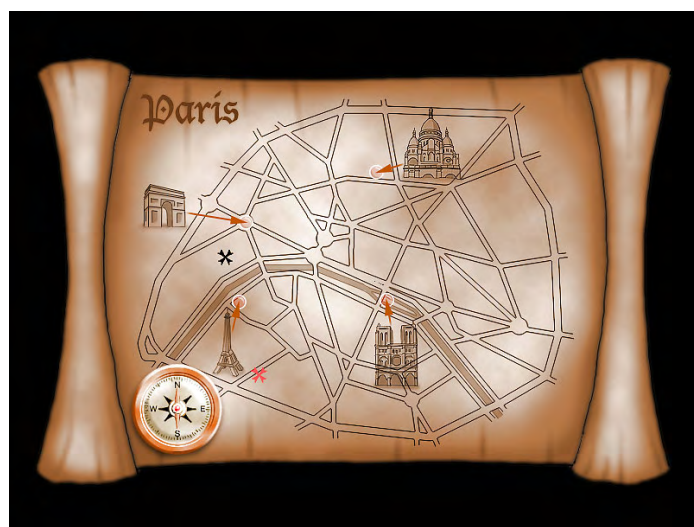
Lotek64: Wie schätzt ihr den Markt für Adventures ein? In den letzten Jahren gab es doch einige sehr ambitionierte Projekte in diesem für tot geglaubten Genre (Black Mirror, Fahrheit, Runaway etc.) Ist so etwas wie eine Trendwende spürbar?

Isolde Scheurer: Ich denke, die wirklich große Zeit der Adventures ist erst mal vorbei. Das sieht man auch an den anderen Genres, actionreiche Spiele werden immer beliebter, Geschichte und Rätsel sind nichts mehr wert, v.a. nicht auf dem Massenmarkt. Traurig, aber leider wahr. Trotzdem scheint die Spielebranche glücklicherweise Adventures nicht ganz aufzugeben, denn es gibt ja noch einige eingefleischte Fans, und gerade die wollen sie wohl weiterhin erreichen. Verwunderlich fand ich aber, dass v.a. dtp einen richtigen Haufen Adventures v.a. letztes Jahr auf den Markt geworfen hat, was den Ausschlag dazu gegeben hat, würde ich auch gerne wissen. Ansonsten tröpfelt es aber eher so vor sich hin mit den Adventure-Spielen, und es wird oft an Fortsetzungen gearbeitet. Wenn sich aber

zu sehr auf die konzentriert wird, könnte es noch schlechter um das Genre bestellt sein, da sie häufig qualitativ abnehmen. Heute scheinen auch allgemein Spiele zu schnell releaset zu werden und gerade bei Adventure-Spielen zählt die Idee, die Liebe zum Detail und die Durchdachttheit, das verdammt das Genre wohl dazu, nicht wirklich wieder aufzublühen.

Lotek64: Dürfen wir mit einem weiteren Spiel rechnen? Vielleicht sogar einem kommerziellen?

Michael Rother: Diese Überlegung stand natürlich direkt nach der Veröffentlichung von „Baphomets Fluch 2.5“ im Raum. Auch kamen von den Fans diesbezüglich viele Anfragen, die wir bisher weder bejahen noch verneinen konnten. In teaminternen Diskussionen war jedoch ein großes Interesse für weitere Projekte herauszuhören, geplant ist derzeit allerdings noch nichts. Ein kommerzielles Projekt wäre für uns ein Riesenschritt, da es, anders als bei einem Hobbyprojekt wie „Baphomets Fluch 2.5“, ein finanzielles und zeitliches Risiko mit sich bringt. Viele Teammitglieder befinden sich momentan in der Ausbildung oder im Studium und könnten sich deshalb momentan nicht auf ein kommerzielles Projekt einlassen. Dennoch möchte ich einfach mal behaupten, dass man in Zukunft von uns hören wird. Man kann also gespannt sein.



Retro Treasures

Simon Quernhorst

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit

SEGA Activator (Genesis/Mega Drive)

Manchmal findet man wirklich merkwürdige und extreme seltene Dinge – so zum Beispiel das mit einem Kabel und einer Buchse ausgestattete Modul „Hot Shot“ für das Atari VCS.

Die Themenwahl zwischen Fußballspielen und Beat'em up für diese Lotek64-Ausgabe fiel mir leicht, denn während ich noch nie ein Fußballspiel länger als 2 Minuten ausgehalten habe, war „Mortal Kombat“ damals mein Kaufgrund für ein Super Nintendo.

Mit „Street Fighter II“ kam in den 1990'er Jahre eine Beat'em up Welle auf, die vor allem die Konsolenwelt von SNES, MD und Neo Geo erfasste. Passend zu diesem Genre kündigte SEGA bereits auf der Messe Winter-CES 1992 einen neuen Controller an, der Prügelspiele wesentlich realistischer machen sollte: den Activator. Bis zur Markteinführung und dem folgenden wirtschaftlichen Flop des Geräts vergingen jedoch noch zwei Jahre.

Die große Verpackung des Activators enthält acht Teile, aus denen der Controller zusammengesetzt wird, Anschlusskabel an den Joystickport, Netzteil und die beiden Hefte „Instruction Guide“ und „Game Guide“.



Der zusammengebaute Activator mit Zubehör.

Ein Spiel lag dem Controller jedoch nicht bei. Auf der Frontseite der Box werden „Mortal Kombat“, „Street Fighter II“ und „Eternal Champions“ als besonders gut spielbar genannt. Auf neuen Spielen sollte später ein spezielles „Activated“-Logo die besondere Eignung anzeigen. Für Zwei-Spieler-Gefechte ließen sich zwei Activator an die Joystickports anschließen.

Wer sich nun fließende Bewegungen in virtuellen Realitäten versprochen hat, wird herbe enttäuscht, denn der Activator ist nicht mehr als ein übergroßes Joypad mit einem Durchmesser von 1,15 Meter. Der Spieler steht in dessen Mitte und kann die vom Gerät ausgestrahlten Wellen auf zwei Höhen unterbrechen: durch Tritte und Schläge in acht Richtungen. Die Grenze zwischen beiden Höhen liegt bei etwa 50 Zentimeter über dem Boden. Somit erkennt der Controller genau 16 mögliche Bewegungen und Tasten eines Joypads: jeweils acht Richtungen mit Tritt und mit Schlag. Theoretisch erlaubt der Controller die Steuerung aller erschienen MegaDrive/Genesis-Spiele. Der „Game Guide“ enthält neben Prügelspielen auch die Richtungsbelegungen für verschiedene Actiongames, Rennspiele und Jump'n Runs, z.B. G-Loc, X-Men, Super Hang On, Ayrton Senna Super Monaco GP, Sonic und Cool Spot. Auf Blanks-Seiten konnte der Spieler weitere Richtungsbelegungen für andere Spiele eintragen – nachdem er diese vorher selbst durch Ausprobieren herausfinden musste.

Wie sich der geneigte Leser vorstellen kann, spielt sich das Ganze äußerst merkwürdig und von realitätsnaher



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Kaisergruft (Xbox).

Kontrolle ist man weiter entfernt als mit jedem Joypad.

Obwohl dieser Controller nur für das amerikanische Genesis erschien und den Sprung in PAL-Gefilde nicht geschafft hat, wurde er unter dem Artikelnamen „Trimm Dich“ in Ausgabe 6/94 des deutschen Magazins „Man!ac“ ausführlich vorgestellt. Komischerweise kommt das Magazin zu dem Urteil, dass der „Spielspaß nach einer etwas hilflosen Eingewöhnungsphase beachtlich“ sei.

Mitarbeit?

Lotek64 ist kein kommerzielles Produkt. Das bedeutet, dass es nur überleben kann, solange es engagierte Mitarbeiter gibt, die ihre Texte oder ihre Zeit kostenlos zur Verfügung stellen. Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest, oder falls du uns auf andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen.

Übrigens: Wer Artikel schreibt oder uns auf eine andere Art hilft, das Magazin besser zu machen, bekommt als Dankeschön drei kostenlose Ausgaben.

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at

Lotek64



Die Verpackung.

Para — H&E 2008 — [DrIn]joid

Dies ist das Log des Protokollroiden 54484520534952, [1] kurz 001 genannt. Dieser Bericht umfasst das Treiben auf dem Messeschiff „Stuttgart“, insbesondere jene Vorgänge auf Deck 4, „Hobby & Elektronik“. Der Schwerpunkt liegt dabei auf speziellen Räumen, die die Droiden der Abteilungen „Classic Computing“, „Commodore Connection Line“ und „Go64!“ beheimaten.

— von Christian Dombacher —

Bevor mit dem Bericht begonnen werden kann, muss der Protokollroid auf darauf hinweisen, dass es sich immer schwieriger gestaltet, ein korrektes Log zu führen. Wo man früher ohne jegliche Probleme auf ein 5,253-Speichermedium Zugriff erhielt, muss man heute auf Flashspeicher zurückgreifen. So fand ich mich letztlich auf einem DTV wieder und hatte prompt mit genau diesen Problemen zu kämpfen.

Wie bereits angesprochen, handelt es sich beim Ort des Geschehens um ein Messeschiff. Damit war es Aufgabe der wenigen Arbeitsdroiden, für die Besuchsdroiden ein angenehmes Ambiente zu schaffen. Klarerweise entstand jeden Tag vor den Gates ein Stau von wartenden Besuchsdroiden, die von unseren technischen Installationen elektrisch angezogen wurden. Obwohl die Commodore-Fun-Einheiten wenig Elektrosmog erzeugen, konnten sie hierbei auf die Hilfe einer benachbarten Potenzeneinheit zählen, die Computernetzteile von über 1000W an den Besuchsdroiden zu bringen versuchte.

Nun zu den einzelnen Abteilungen. Bei Go64! gab es neben der beliebten Metal-Dust-/SuperCPU-Kombination auch wieder einige neue Bücher auf nichtflüchtigem Speichermedium zu betrachten. Sehr beliebt waren dabei



die Bücher „Extraleben“ und „Wo sind die normalen Menschen“. Letzteres konnte wohl als Geheimtipp verbucht werden, da es sich ja um eine Droidenmesse handelte.



Die meisten Besuchsdroiden zog es zur technisch konzentriert ausgerüsteten Abteilung der Commodore Con-



nection Line. Dank einer völlig neuartigen Installation konnte ein besonderes Vierplayer-Feeling etabliert werden.



Auch gab es als Neuigkeit eine umgerüstete und stark erweiterte DTV-Einheit zu bewundern. Diese konnte mit SD-Card-Leser, integriertem 4Player-Adapter und Flachbildschirm aufwarten. Speziell für die Besuchsdroiden wurde das Unterhaltungsprogramm „Boulder Dash“ in nunmehr 256 Farben präsentiert. Um bei dieser Anzahl an Attraktoren den Überblick zu wahren,

kam erstmals der Supervisionsdroid 5245494e48415244 [2] zum Einsatz. Da Weiterentwicklung bei der Commodore Connection Line groß geschrieben wird, arbeiteten die beiden Konstruktionsdroiden 534b45524e und 4e4c51 [3] an Themen der Kompatibilität zu gängigen Systemen. Im Zuge dieser Arbeiten konnte festgestellt werden, dass es wieder einmal

notwendig ist, die Microsoft-Programmierdroiden generalzuüberholen oder einfach zu verschrotten.

In der Classic-Computing-Abteilung wurden die unterschiedlichsten Einheiten dargeboten, welche großen Anklang fanden. Auch hier zeigte sich eine hohe technische Konzentration, die Konstruktionseinheiten wie 434f4d505552554449 [4] den Besuchsdroiden verständlich machten. Neben verschiedenen PC- und PET-Einheiten wurde diesmal auch eine Vectrex-Spielkonsole vorgestellt. Nach vier Tagen wurde das Messeschiff für alle Besuchsdroiden gesperrt und es galt, sämtliche Installation abzubauen und abzutransportieren. Dabei mussten die Arbeitsdroiden Bekanntschaft mit dem Paranoid-Droiden 41524d59415353 [5] machen, einem sehr großen, tarnfarbenen und durch ein Automobil unterstützten Impotenzdroiden. Glücklicherweise konnte dieser durch eine Ansammlung beherzter Arbeitsdroiden vor jeglichem feindlichen Ansinnen bewahrt werden.

In diesem Sinne — 4c495645204c4f4e4720414e44205052 4f5350455221 [6] — Over and Out — der Protokollroid.



(Anmerkungen weiter hinten im Heft!)

EUROCON 2008



Eurocon, das jährliche Treffen der europäischen Videospielsammler, fand diesmal, nach z.B. Zutphen (NL), Blackpool (UK) und Bochum (D) in den Vorjahren, vom 10. bis 12. Oktober in Karlsruhe statt. Am Freitag trafen nach und nach die 35 Teilnehmer aus verschiedenen Ländern ein und versammelten sich bei Games und guten Gesprächen.

— von Simon Quernhorst —

Auf der zunächst internen Tauschbörse und der anschließenden öffentlichen Veranstaltung am Samstag wurden von 11 bis 16 Uhr unzählige Artikel aus der kompletten Videospiegelgeschichte verkauft. So wechselten von noch immer eingeschweißten Originalspielen für das VCS, über Spiele für alle Systeme und Altersgruppen bis zu Merchandise-Artikeln wie Plüsch-?-Blöcken aus Mario Bros. die Besitzer und sorgten für Freude und Erstaunen. Dank der guten Werbung im Vorfeld (z.B. GEE-Magazin) konnten sehr viele Besucher begrüßt werden.

Der Samstagabend wurde in den Hallen des RetroGames e.V. verbracht, dem Verein zur Erhaltung von Videospiegelautomaten. Mit Klassikern wie OutRun, OutRunners, Mortal Combat, Seawolf und den besten Flippern wie Addam's Family und Indiana Jones wurde bis tief in die Nacht gezockt und in der Disco direkt nebenan gefeiert.



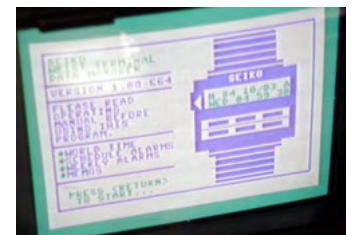
Zog auch ohne Strom viel Aufmerksamkeit auf sich: die Original Commodore-Kasse

Am Sonntagmorgen fand zunächst der jährliche Programmpunkt „Show and Tell“ statt. Sammler und Entwickler zeigten z.B. alte Prototypen und Neuentwicklungen für VCS und Vectrex sowie Originalgemälde von Atari-Werbebildern. Anschließend folgte die ebenfalls jährliche Versteigerung von Videospiegelartikeln. Von N64-Werbung über umgebaute Konsolen, Spielpakete, T-Shirts bis zur einzigen Vorabversion des neuen Atari VCS-Spiels „I Project“ wurden die Artikel witzig präsentiert und verkauft. Der Erlös von einigen Artikeln wurde erneut der britischen Stiftung „Starlight“ zur Verfügung gestellt.

Der diesjährige Hi-Score-Wettbewerb wurde auf einem Original „Asteroids“ ausgetragen und das Programm endete mit der Siegerehrung und der Verabschiedung. Schon jetzt freuen sich alle Teilnehmer auf die nächste Eurocon in Österreich.



Das Seiko Wrist Terminal RC-1000 in Form einer Armbanduhr lässt sich per Datenkabel mit dem C64 vernetzen und – wie auf der Börse mittels SX-64 vorgeführt – auch programmieren.



Danke an Volker Rust für die Fotos!

„Beschreibbare CDs könnten ebenfalls den Markt umkrempeln; allerdings sagen einige Experten voraus, dass es niemals billige beschreibbare CDs geben wird.“

(Boris Schneider im Hardware-Artikel „Rotierendes Megabyte“ in CD Player 1/1994)



Wilde Jagd auf Retroperlen in Karlsruhe

Stockholm 08: Zeit für die „Back In Time Live“

Retroparty einmal anders, so war es dieses Jahr jedenfalls für mich. Anstatt nur Berichte darüber in der Lotek64 zu lesen, war ich dieses Jahr live vor Ort.

— von Lasse Lambrecht —

Immer wieder einmal hatte ich Ankündigungen und Berichte von Retro-Partys und Come-Togethers gelesen. Entweder allerdings erst nach dem Event oder es war terminlich nicht unterzubringen. Letztlich wurde nie etwas daraus, selbst teilzunehmen. Dieses Mal nun hat alles gepasst. In Ausgabe 25 der Lotek fand sich der entscheidende Hinweis auf die „B.I.T. Live 2008“. So ließ sich ein Besuch der B.I.T. Live mit einer Stockholm-Besichtigung verbinden. Gegen 20 Uhr war das „Kolingsborg“ bereits sehr gut gefüllt. Es hängen Plakate mit alten C64-Motiven an den Wänden. Ein kleiner Verkaufsstand mit Szene-CDs war aufgebaut, auch 5 Zoll Disketten im 10er-Pack sind zu haben. Ca. 300 Teilnehmer verfolgten die kurze Ansprache von An-

dreas Wallström, einem der diesjährigen Organisatoren des Events. Weiter ging es direkt mit Reyn Ouwehand. Der Musiker, welcher vielen sicher ein Begriff ist mit seiner Musik zu Last Ninja 3, legt gleich richtig los. Nach einem „wünscht euch was“-Aufruf ins Publikum baut er die einzelnen Titel nach und nach auf. Spielt erst das Schlagzeug ein, wechselt an die Gitarre und weiter ans Keyboard. Mittels Loops entstehen Stück für Stück die Werke. Bubble Bobble als Reggae-Variante, Last Ninja 3 neu interpretiert, das Publikum ist begeistert. Nach einer viel zu kurzen Stunde ist es erst einmal vorbei. Es folgt die Vorstellung eines neuen C64-Moduls von Jens Schönfeld, welches ab nächstes Jahr zu haben sein soll. Im Verlauf des Abends gibt es noch eine Short Cut Version aus der Dokumen-



Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An
Lotek64
Waltendonfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

- ☐ Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Fan-Trade-Abo gegen Erstattung der PortoKosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

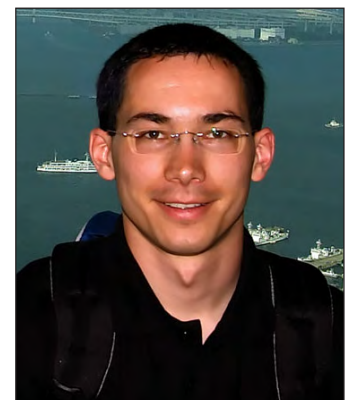
E-Mail: _____

tation „The 8Bit Philosophy – A Commodore 64 Symphony“ zu sehen. Verschiedene Größen der C64-Musik kommen zu Wort und geben Einblicke in die damalige Musik, ihre Entstehung, den SID und die Menschen vor und hinter der Technik. Die Gruppe „Disco Danceaway“ sorgte mit ihren zwei Tänzern und dem Mann am Rechner für gute Stimmung, während einige der Besucher dazu tanzten. Mit ihren großen Perücken wurden die Künstler dem Ruf der Schweden als „lustiges Völkchen“ vollauf gerecht. Auch die Gruppe 6581 konnte mit ihren Songs begeistern. Während Jeroen Tel und Reyn Ouwehand allseits bekannte Spieletitel neu interpretierten, lief hinter ihnen an der Leinwand die passenden Videosequenzen aus dem entsprechenden Spiel. Wer noch zusätzliche Unterhaltung haben wollte, konnte sich an den aufgestellten C64 mit einem Spielchen vergnügen. Die bereitgestellten Diskettenboxen waren umfangreich, der Andrang auf die Geräte war groß. Insgesamt war der Abend viel zu schnell vorbei, getoppt nur noch durch die Geschwindigkeit, mit der die schwedischen Kronen gegen Bier eingetauscht wurden. Die B.I.T. Live

in Stockholm war eine tolle Veranstaltung und ist auf jeden Fall die Reise wert gewesen.

>> Links

B.I.T. Live
<http://www.backintimelive.com>
8Bit Philosophy
<http://www.entsorger-film.de>
Individual Computers
<http://www.icomp.de>



Lasse Lambrecht, Jahrgang 1976, arbeitet als Softwareentwickler und begann seine Karriere mit einem C64-Spieleset von Aldi. Den C64 gibt's immer noch, jedoch laufen die Klassiker von damals heute auf seiner PSP. Zuletzt (an)gespielt: Vie Ar Kung-Fu.



von
**Steffen
Große
Coosmann**

Welche aktuellen Releases lohnen den Download? Ich nehme euch die Suche nach guten Tunes ab!

**U
S
I
K**

Aktuelle Releases

Superpowerless Pixelated 1

(Chiptunes/Rock) Covers von bekannten Songs sind in der Chiptunes-Szene keine Seltenheit. Superpowerless bringt mit seinem Album jetzt eine ganze Sammlung eigener Covertracks. Die neuen Versionen überraschen teils sehr. Von der Coverversion von Papa Roachs „Last Resort“ war ich etwas enttäuscht. Dort wäre mehr herauszuholen gewesen. Die Energie, die in dem für Chiptunes-



Coveralben obligatorischen „Popcorn“-Cover steckt, hätte auch „Last Resort“ gut gestanden. Das Cover von Oasis' „Wonderwall“ hingegen hat mich sofort gepackt. Besonders die genial gebreakten Vocals und die gesampelten Gitarren passen perfekt zum Song! Insgesamt hat das Album viele Höhepunkte. In manchen Fällen hätte ich mir aber etwas mehr Energie und weniger Geradlinigkeit gewünscht.

Download:
www.myspace.com/superpowerless

Carl Brown The Luminaries Must Be Destroyed

(IDM) Ich gehe eigentlich immer sehr skeptisch an neue Releases heran. Oftmals bekommt man ein Cover mit schönen Pixelgrafiken, aber nur langweilige NES-Songs in schlechter

Soundqualität. Ich hatte hier nicht mit diesem genialen Sound gerechnet. Plötzlich ballerte mir Prog-Rock aus den 1970ern, Chips aus den 1980ern und Acid-Techno aus den 1990ern um die Ohren. Genau diese Gratwanderung aus elektronischen Klängen und den Prog-Rock-Einlagen in „Further Hearts“ und die Reise durch die elektronische Musik in „Snow / Glitter / Data 3“ machen dieses Album besonders, denn hier ist viel Kreativität und Zeit investiert worden. Ich hoffe, wir werden in den nächsten Jahren noch einiges von Carl Brown hören!

Download: www.myspace.com/blucid

Rainbowdragoneyes Super Eurobit Vol. 1

(Eurobit) Wichtig ist für mich besonders, dass Musik mich von vornherein packt. Und Rainbowdragoneyes schafft das mit diesem Album sofort. In erster Linie soll dieses Album die Energie von Eurodance auf den Gameboy übertragen und das schafft es auch ohne Probleme. Mein Lieblingstrack ist „blue sky (monochrome edition)“ aufgrund der

**RAINBOWDRAGONEYES
SUPER EUROBIT**



unglaublich genialen Vocals. Im letzten Track werden dann die besten Stellen der fünf vorherigen Titel noch einmal zum „super awesome micro megamix mach 1“ zusammengefasst. Nicht unbedingt nötig, aber ein nettes Gimmick.

Download:
www.calmdownkidder.com/records

little-scale A Week In The Life Of 8BC

(Chiptunes/Noise) Ein komplett neues Konzept bringt little-scale mit diesem Album. Er verwurstete alle Tracks, die vom 11. bis zum 17. Oktober auf 8BC hochgeladen wurden zu 25 komplett neuen Tracks. Das Konzept ist genial, das Ergebnis reine Geschmacks-sache.



Denn wirklich viel ist von den einzelnen Tracks nicht übergeblieben. Der Untertitel „A Mash Mega Mix“ bezieht sich darauf, dass die Tracks zu einem zwar rhythmischen, aber doch wenig melodischen Brei zusammengemixt wurden. Insgesamt waren es aber auch 164 Titel von annähernd 100 Künstlern, die in dieses Werk eingeflossen sind. Bei der großen Spanne an Plattformen, mit denen jeder einzelne von ihnen arbeitet, ist ein interessanter Soundmix herausgekommen.

Download: little-scale.milkcrate.com.au

little-scale five step plan

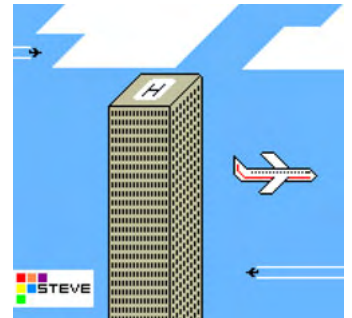
(Chiptunes/Electro) Wo wir ja gerade schon bei little-scale sind, warum machen wir nicht direkt bei ihm weiter? Auf „five step plan“ bringt er nicht etwa fünf, sondern gleich acht interessante Soundkreationen [nicht doch besser „Soundkreationen“? AD] mit. Der Sound ist experimentell bis noisy, verliert aber nie die Melodie. Besonders ist, dass die Musik nie unterbrochen wird, die Stücke sind ineinandergemixt und laufen so von vorne bis hinten in einem Stück durch. Dadurch ist dieses Album sogar noch extremst partytauglich!



Download: little-scale.milkcrate.com.au

Steve (No Surname) Steve

(Chiptunes/FM) Bei diesem Album habe ich mich sehr oft an Justice erinnert gefühlt. Ein klein wenig mehr Noise und Hip Hop und ich hätte die beiden Franzosen auch für die Urheber dieses Albums gehalten. Spätestens bei „When Will I See You Next Again?“ wird der Sound extrem französisch. Gerade die billig klingende Drummachine gefällt mir in dem Track am allerbesten. Etwas weniger Echo



hinter den Vocals hätte auch aber gereicht. Der Sound des Albums ist extrem abwechslungsreich, in Steves Solosongs herrscht ein deutlicher FM-Sound vor und Georges Beauvoir sorgt für den französischen Sound im vierten Track. In den beiden letzten Tracks remixen sich Steve und Tom Waxom gegenseitig. Dabei entsteht wieder der bereits angesprochene Justice-Sound.

Download: www.kittenrock.co.uk

Dispyz Less Than Zero

(Industrial/Chiptunes) Dispyz war schon immer viel aggressiver als der durchschnittliche Chiptunes-Künstler. Das hört man diesem Release auch an. „Less Than Zero“ ist ziemlich genauso beängstigend wie die Kinder, die



ihren Mitschülern nach der Schule auflauern, um sie zu verprügeln. Der Titel „Fuck Off“ (Originalversion: www.micromusic.net) war trotz des aggressiven Textes ein recht hübscher Chip-Track, die neue Version geht mit voller Elektronikwucht durch die Wand. Doch den Höhepunkt des Albums bildet „Generation Zero“, das wieder mit der gesamten Härte zuschlägt.

Download: www.trebledeathsystem.com

she
chiptek

(Electronica/Chiptune) Erst mal muss ich mit einer Sache aufräumen: she ist in Wirklichkeit männlich. Zumindest sagt man es so. Aber jetzt zum Wesentlichen: Nachdem „coloris“ erst im Sommer erschienen ist, jagt she jetzt bereits den nächsten Release hinterher. Leider bietet er in etwa den gleichen Sound, der schon auf „coloris“ zu hören war. Wem der Sound dort gefallen hat, kommt um dieses Album nicht herum, alle anderen werden ob der fehlenden Innovation etwas enttäuscht sein. Immerhin ist das Coverartwork im Mangastil *super-kawaii!!!*



Download: www.shemusic.org

Baron Knoxbury
Ready 4 Battle Run Santyx Error

(Chiptunes) Baron Knoxbury ist ein richtiger Allrounder. Sei es der VC20, das NES oder eine Trackersoftware, er beherrscht es und macht Musik damit. Eine großartige Sammlung aller seiner Tracks der letzten Jahre gibt es jetzt



auf Firteen Records. Dabei reichen die Stile von Bitpop über Chip Hop bis hin zu Clicks'n'Cut und Noise.

Download: www.firteenrecords.net

Ro-Bear
Wow, Her Smile Lights Up My Night

(Chip Pop) Melodien, so schön, dass es fast an den Zähnen schmerzt. Ro-Bears Debüt-Album kommt genau da an, wo es hin will, im Herzen. Zu den schicken Melodien gibt es auch noch extrafeine Breakbeats.

Download: myspace.com/robearaudio



Ansonsten:

Tugboat — Man Of The Year
www.calmdownkidder.com/records

Receptors — FR3350M3
www.ilike.com/artist/Receptors/album/FR3350M3

Arms Akimbo — Arms Akimbo
hosted.filefront.com/robodelfy

IAYD — Dirty Electricity
www.archive.org/details/Hhh01Iayd-DirtyElectricity

Neue Sampler

V. A. — Ninja

(Chiptunes/Electro) Ninja bedeutet im Japanischen soviel wie „Jemand im Geheimen“, und genauso kommt dieser Release daher. Denn anstelle der gewohnten Trackliste mit den Downloadlinks, sieht man nur Konfuzius' Weisheiten. So muss man wahrlich Ninjutsu anwenden um an die Tracks zu kommen. „Der Weg ist das Ziel.“



Belohnt wird man mit Tracks, die sich allesamt dem Thema Ninja widmen. L-Trons Track „Space Ninja“ könnte ich mir tatsächlich in einem 8-Bit-Ninjaspiel vorstellen. Mein Lieblingslied ist allerdings „Lonely Life and Death of the Ninja“ von pB. Das einzige, was mich an diesem Release stört, ist, dass es keine einheitliche Bitrate gibt. So kommen einige Songs mit 96 kbps und manche in CD-Qualität. Wie hätte meine Oma jetzt gesagt: „Das hätte es früher aber nicht gegeben!!!“

Download: www.robotrecords.kit.net

V. A. — Two Channels Only
V. A. — One Channel Only



(Chiptunes) Beschränkung ist für Chiptunes-Künstler immer ein Thema. Oftmals hat man nicht mehr als vier Spuren zur Verfügung und muss damit einen Song voll instrumentieren. Man kann es aber auch auf die Spitze treiben, so wie es little-scale gemacht hat, der Organisator dieser beiden Sampler.



Zunächst hieß die Mission: Verwendet höchstens zwei Spuren auf eurer Plattform. Auf „Two Channels Only“ stellte sich das Who-Is-Who der 8BC-Community dieser Herausforderung. Dabei kamen 33 teils interessante, teils schräge Ergebnisse heraus. Noch einen Schritt weiter geht da „One Channel Only“. Die Herausforderung lag nun darin, mit nur einer Spur auszukommen. Immerhin 23 Künstler, darunter ich selbst, nahmen die Herausforderung an. Besonders zu erwähnen ist hier Random, der sein Thema Espresso von „Two Channels Only“ wieder aufgreift. Ich bin gespannt auf die von allen Seiten geforderte „Zero Channel Comp“. Angedacht wurde bereits eine 4'33" Cover-Compilation. Damit rechnen würde ich nicht.

Download:
www.calmdownkidder.com/records

Ansonsten:

V. A. — nanoloop2008
www.soundcollapse.org/nanoloop/nanoloop2008.zip

Weihnachts-Special

Weihnachten steht vor der Tür. Für den geneigten Chiptune-Fan gibt es natürlich auch genügend Weihnachtsmaterial für die Ohren. Hier eine kleine Liste mit tollen Releases der letzten Jahre.

Frohe Weihnachten!

V.A. (2003)
the 8bits of christmas

Auf dieser Compilation nutzen die acht Künstler komplett verschiedene Plattformen. Neben den üblichen Verdächtigen wie Bit Shifter mit dem Gameboy sind auch Exoten wie Hally mit seinem Sharp X68000 vertreten.



Download: www.8bitpeoples.com

V.A. (2004)
Some Candy Before Christmas

Diese Compilation befasst sich eigentlich eher mit dem Thema Winter als mit Weihnachten direkt. Es werden auch eher elektronische Klänge geboten und nicht nur reiner 8-Bit-Sound. Erhältlich ist dieser Release leider nicht mehr direkt über eine Labelseite, sondern nur noch über Archive.org, da das Label Candy Mind bereits vor einiger Zeit geschlossen wurde.



Download: www.archive.org/details/Somecandybeforechristmas

V.A. (2006)
Christmasasaurus Vol. 2

Ebenfalls ursprünglich bei Candy Mind veröffentlicht, bringt „Christmasasaurus Vol. 2“ einen Rundumschlag zu allen bekannten Weihnachtsliedern. Dass es dabei nicht immer bierernst zur Sache geht, macht bereits das

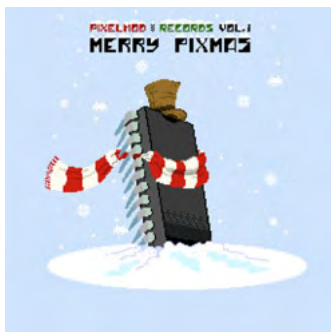
Coverartwork mit dem etwas verschubbelten Dino klar. Wer auf Noise und Geschwindigkeit steht, kommt bei den 24 Tracks sicher auf seine Kosten. Alle anderen werden durch die Tracks von beispielsweise Bit Shifter und Bubblyfish ebenfalls bedient. Das Highlight ist Goto80 mit „Feed the World“, wo es arg konsumkritisch zur Sache geht.



Download: www.archive.org/details/CANDY032

V.A. (2008)
MERRY PIX-MAS

Den aktuellsten Sampler zum Thema Weihnachten gibt es auf dem kleinen, niedlichen Label, das ich führe. Unter den Künstlern finden sich alte Hasen wie 8 Bit Weapon und Goto80, aber auch viele Newcomer wie Joedouken! und Ouch, Fire!



Download: www.pixelmod-records.tk

Viel, viel mehr frei verfügbare Weihnachtsmusik, die auch in andere Richtungen geht, gibt es unter <http://frechristmasmusic.blogspot.com>. Der Blog, in dem es über frei verfügbare Weihnachtsmusik geht, wird seit Mitte November wieder regelmäßig aktualisiert und enthält

jede Menge Links zu Material aus allen Musikgenres.

Der 8BC Adventskalender

Ein weiteres aktuelles Projekt ist der Adventskalender auf 8BC. Jeden Tag bis zum 25.12.2008 wird ein neuer Track hochgeladen. Die Tage konnten sich die Künstler selbst wählen. Zu finden unter <http://tinyurl.com/8bcadvent>



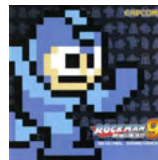
AD, der Dekrypterdroid, merkt Anmerkungen zum H&E-Artikel auf Seite 20 an:

- [1] Petscii für „THE SIR“
- [2] Petscii für „REINHARD“
- [3] Petscii für „SKERN“ und „NLQ“
- [4] Petscii für „COMPUUDI“
- [5] Petscii für „ARMYASS“
- [6] Petscii für „LIVE LONG AND PROSPER!“



Schwerpunkt Mega Men

Rockman 9 Original Soundtrack



(Chiptunes) Mega Man 9 ist das Spiel des letzten Jahres, das unter vielen Retro-Fans wohl am meisten für Wirbel gesorgt hat.

Nicht nur, dass das Spiel die Grafik des NES benutzt, es klingt auch genauso toll. Und das, obwohl es für PS3, Xbox 360 und Wii erschienen ist. Die CD bringt alle im Spiel vorkommenden Songs mit. Am meisten freut mich, dass der Soundtrack wirklich zu 100% auf dem NES gemacht wurde und nicht wie in vielen anderen Retro-Games noch Synthesizer mitbenutzt wurden. Da oftmals die Triangle-Spur für die Basslines genutzt wurde, fallen üppige Kickdrums weg. Das ist für Musik in NES-Spielen aber mehr als üblich. An den Kompositionen merkt man deutlich, dass Leute am Werk waren, die ihr Handwerk wirklich verstehen und schon jahrelang für Capcom arbeiten.

Rockman 9 Arrange Soundtrack

(Electronica/J-Rock/J-Pop) Ich persönlich kann mir immer nur schwer vorstellen, wie Chiptune-Songs klingen würden, wenn sie mit herkömmlichen Instrumenten gespielt worden wären. Auf diesem Soundtrack ist die Umsetzung perfekt gelungen. Anstelle von simplen Wellenformen kommen hier sogar



Gesangsstimmen zum Einsatz und kleine Sprachsamples werden eingeworfen. Am besten gefällt mir die Umsetzung des Galaxy Man Themes „Galaxy Fantasy“ sowie die Neuinterpretation von „Jewel Temptation“ aus dem Jewel Man Level. Nur der Splash Woman Song ist mir etwas zu sphärisch geraten.

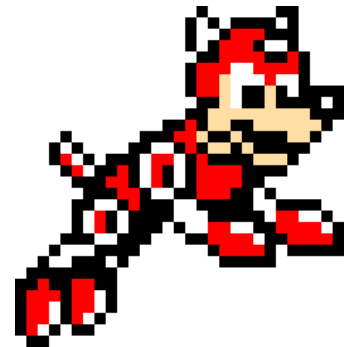
Die OSTs sind über jeden bekannten Importeur (z.B. Play-Asia, www.playasia.com)

erhältlich und kosten ca. je 25,00 Euro. Gerade beide OSTs im Vergleich sind sehr interessant.

RushJet1

Mega Man 9 Alternate Soundtrack

(Chiptunes) Eine vollkommen kostenlose Alternative zum kommerziell veröffentlichten Soundtrack von Mega Man 9 bringt RushJet1. Die Idee: Wie hätte der Mega Man 9 Soundtrack geklungen, wenn RushJet1 ihn gemacht hätte? Leider konnte er den Release aufgrund eines Festplatten-Crashes zunächst



nicht vollenden. Sämtliche Projektdateien gingen verloren und übrig blieben nur einige NSF-Dateien, vieles davon nur halb fertig. Glücklicherweise konnte er viele Daten wiederherstellen und hat sich auch aufgrund der vielen positiven Reaktionen wieder an die



Arbeit gemacht. Die bisherigen Ergebnisse machte RushJet1 über 8BC zugänglich. Die NSF-Files kann man sich mit Programmen wie NSFplug oder den einen oder anderen NES-Emulator anhören. Ich bin gespannt auf das fertige Album.

Infos: <http://tinyurl.com/mm9aost>



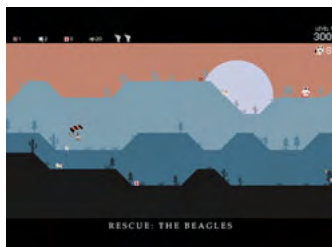
Chiptune Freeware Games

Teil 1

Chiptune-Songs benutzen nicht nur den Sound von Videospielen, sie passen auch wunderbar zu ihnen. Und nicht selten entwickeln Chiptunes-Musiker selbst Spiele. In diesem Artikel gibt es einen Überblick über die Highlight-Freeware-Games des letzten Jahres und auch die dazugehörige Musik soll nicht unerwähnt bleiben. — von Steffen Große Coosmann —

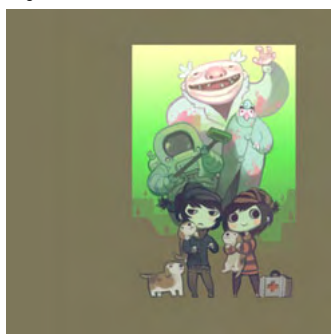
Rescue: The Beagles

Bei einem Flugzeugabsturz geht eine große Lieferung Beagles für ein Tierversuchslabor verloren. Dieses Labor ist natürlich bemüht, sein „Hab und Gut“ wiederzubekommen und schickt einen Seuchenbekämpfungstrupp los, um die Hunde einzusammeln. Ihr Auftrag: Rettet die brauchbaren Lebensformen, tötet den Rest. Nun werden Tierschutzaktivisten losgeschickt, um die süßen Hundchen vor ihrem schrecklichen Schicksal zu bewahren.



„Rescue: The Beagles“ ist nur auf den ersten Blick ein einfacher Plattformers. Das Spielfeld ist in drei verschiedene Ebenen aufgeteilt, die gebirgsartig übereinander liegen. Ziel des Spiels ist es, die auf diesen Ebenen umherlaufenden Beagles zu retten, bevor sie aus dem Bildschirm laufen. Das wird einerseits dadurch erschwert, dass die Ebenen unterschiedliche Höhen haben. Fällt man aus zu großer Höhe auf den Boden, verliert man ein Leben, und zu hoch gelegene Ebenen kann man mit eigener Sprungkraft nicht erreichen. Das kann durch Fallschirme und Kletterseile umgangen werden, die im Level verstreut liegen. Andererseits sind aber auch Gegner in den Levels unterwegs, die dem Spieler zusätzlich zu den kniffligen Sprüngen das Leben schwer machen. Die einzig wirksame Waffe: Eulen! Sammelt man eine ein, hat man 10 von ihnen als Geschosse zur Verfügung. Während all dem scrollt der Level gemächlich weiter. Daraus, dass man einen begrenzten Vorrat an Fallschirmen und Seilen hat und auch nicht alle Eulen immer erreichbar sind, entsteht ein unheimlich großer taktischer Anspruch. Man muss überlegen: Benutze ich jetzt meinen letzten Fallschirm oder gehe ich lieber ein Stückchen zurück und wechsele an einer günstigen Stelle auf eine andere Ebene? Zusätzlich bewegen sich die drei Ebenen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, das heißt, eine zunächst nicht erreichbare Ebene kann eventuell später ohne Hilfsmittel betreten werden.

Grafisch ist das Spiel relativ einfach gehalten. Die Charaktere bestehen aus nur wenigen Pixeln, was den tollen Retro-Charme ausmacht. Die Farbgestaltung wird zufällig gewählt, genau wie das Leveldesign. Der Aufbau wird bei jedem Start neu berechnet. Das erhöht den Wiederspielwert dieses Titels ungemein.



Der Soundtrack zum Spiel stammt zur einen Hälfte von Disasterpeace, einem Künstler des Labels „11“ (Pause). Von ihm bekommt man wunderschöne melodische Chiptune-Tracks mit puckernden Elektro-Beats. Die andere Hälfte steuert ein Künstler namens Aesqe bei, von dem ich bisher noch nichts gehört hatte. Seine Tracks sind etwas düsterer und Chip-Hop-artiger. Leider bekommt man auf 11 nur die Tracks von Disasterpeace. Die Tracks von Aesqe kann man sich aber aus dem Sounds-Ordner im Spielverzeichnis mopsen.

Rescue: The Beagles

Genre Jump'n'Run
System PC
Spieldownload www.16x16.org
OST-Download www.iimusic.net/plus
Musik Disasterpeace
..... www.richvreeland.com
..... und Aesqe:
..... www.skyphie.org

Ad Nauseam

Wer auf schnelle Shooter steht, ist bei „Ad Nauseam“ richtig aufgehoben. Nach der Auswahl der Schwierigkeitsstufe geht es unvermittelt los. Am unteren Bildschirmrand ist das eigene Raumschiff zu sehen. Davor zwei Gegner. Hat man sie besiegt, kommen neue an ihrer Stelle. Häufig wird es eng, denn die Gegner nehmen den meisten Platz auf dem Bildschirm ein. Da hilft nur, zusätzlich die X-

Taste zu drücken, wodurch stärkere Schüsse vorne aus dem Raumschiff kommen und normale hinten. Drückt man nur die X-Taste, löst man eine Druckwelle aus, durch die umherfliegende Kleinteile, wie gegnerische Schüsse oder Reste der erledigten Gegner vom Bildschirm gefegt werden. Allerdings ist dadurch die Bordkanone für einige Sekunden abgeschaltet. Die Gegner hinterlassen hin und wieder Plus- und Minus-



Zeichen. Den Minus-Zeichen sollte man besser aus dem Weg gehen, denn je nach Schwierigkeitsgrad bedeuten sie das sofortige Ende oder sie stufen das Schiff ab. Die Plus-Zeichen sind da besser. Sammelt man sie ein, werden sie am unteren Rand angezeigt, und kann man vier Plus-Zeichen sein Eigen nennen, wird das Raumschiff auf die nächste Entwicklungsstufe gebracht. Dann ändert es nicht nur radikal sein Aussehen (Stufe 2 sieht aus wie ein umgedrehter Space-Invaders-Panzer), die Bewaffnung ist auch wesentlich stärker. Auf Stufe drei gibt es beispielsweise zielsuchende Raketen.

Was auf den ersten Blick sofort auffällt, ist das Fehlen irgendwelcher Anzeigen. Den zweiten Schuss hat man nur eine gewisse Zeit zur Verfügung und ich habe mich anfangs gefragt, nach welchen Kriterien das berechnet wird. Bis ich dann schließlich den Ring aus Kreisen im Hintergrund bemerkte, der passend zur Verwendung des zweiten Schusses kleiner wurde und sich anschließend wieder aufbaute. Anzeigen würden den Spieler auch nur vom Spielgeschehen ablenken und wirklich Platz dafür wäre auf dem Bildschirm sowieso nicht.

Die Grafik ist zwar relativ schlicht gehalten, dennoch bringen gerade die Gegner einen hohen künstlerischen Wert in das Spiel. Sind es im ersten Level noch große, runde, bunte Gesichter, die mit Kanonen schießen, krakenartige Fangarme bilden oder einfach unvermittelt explodieren, kommen in Level 2 Raumschiffe und Panzer auf einen zu, die aus

ASCII-Zeichen bestehen und mit Buchstaben nach einem schießen.

Die treibende Musik von Goto80 tut ihr Übriges, um der Action auf dem Bildschirm noch unter die Arme zu greifen. Schade ist aber, dass es nur ein einziges, immer wiederkehrendes Lied gibt und auf dieser Ebene nicht noch etwas mehr geboten wird.

Shotgun Ninja

Vom gleichen Programmierer wie „Ad Nauseam“ stammt auch dieser Titel. In „Shotgun Ninja“ geht es um einen Ninja, der von einem Bankangestellten seines Geldes beraubt wird und nun auf Rache sinnt. Dazu dringt man in das Schloss des Bankangestellten ein und schießt sich den Weg bis zu ihm frei. In jedem Level gilt es den Schlüssel zu finden, was dann die Tür in den nächsten Level öffnet. Als Meinungsverstärker hat man eine Shotgun sowie Granaten dabei, typische Ninja-Waffen also... Zusätzlich



kann man auf die körperlichen Fähigkeiten eines Ninjas bauen. Man springt über Abgründe, hängt sich an Decken, prallt von Wänden ab, kurz, man vollbringt wahre Kunststücke, um Gegnern, Schussanlagen und kreisenden Ninjasternen auszuweichen. Das alles ist in einer wunderschönen Retro-Grafik gehalten, die nicht nur an das C64-Zeitalter erinnern will, sondern direkt aus ihm übernommen ist. Leider ist das Spiel mit nur acht Levels relativ kurz geraten. Den einzigen Anreiz, das Spiel erneut zu spielen, bildet der eigene Highscore.

Musikalisch bekommt man auch hier Goto80 geboten. Diesmal sind es sogar zwei Tracks. Ein Track läuft während des gut gemachten Intros. Hierbei handelt es sich mit „Influenza“ um einen Track, der bereits auf Goto80s Modulsammlung „Open Funk Sores“ zu finden war. In den Levels selbst spielt der Track „Minipitt“. Beide Tracks passen sehr gut ins Spiel, da sie im SID-Sound erklingen.

Ad Nauseam

Genre Space-Shooter

Shotgun Ninja

Genre Jump'n'Shoot

System PC

Spieldownload www.cactus-soft.co.nr

Musik: Goto80 www.goto80.com

Weiter geht es in der nächsten Ausgabe...

LoteK64 #29 PREVIEW

Die Artikel der nächsten Ausgabe warten schon sehnsüchtig darauf, geschrieben zu werden. Von dir, lieber Leser der Vorschau! Sonst müssen wir hier in der Redaktion wieder alles selber machen. Wie zum Beispiel bei den folgenden Themen, die wir zum wiederholten Male ankündigen:

- *Fußballspiele für den C64: Einstimmung auf die bald wieder fußballfreundliche Jahreszeit, mit einem Rückblick auf die Europameisterschaft;*
- *Historisches: Die Einführung der Kybernetik in der DDR, erster von zweihundert Teilen;*
- *...und vielleicht sogar das lange erwartete C64-PRÜGEL-SPECIAL!*

Änderungen sind sicher, Texte willkommen! -> loteK64@aon.at

LoteK64 #28 erscheint im März 2009.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /1/
2. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /3/
3. PIRATES! Microprose 1987 /2/
4. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /4/
5. ARCHON Electronic Arts 1983 /5/
6. IK+ System 3 1987 /6/
7. ELITE Firebird 1985 /7/
8. BRUCE LEE Datasoft 1984 /9/
9. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /12/
10. WASTELAND Electronic Arts 1988 /13/
11. ULTIMA IV Origin 1986 /11/
12. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /8/
13. THE LAST NINJA System 3 1987 /14/
14. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /15/
15. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /10/

AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /2/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /3/
3. LEMMINGS DMA Design 1991 /4/
4. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /5/
5. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /7/
6. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /6/
7. TURRICAN II Factor 5 1991 /11/
8. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /9/
9. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /8/
10. SIMON THE SORCERER AGA Blittersoft 1993 /-/
11. WINGS Cinemaware 1990 /13/
12. FLASHBACK Delphine Software 1993 /12/
13. ANOTHER WORLD Interplay 1991 /1/
14. WORMS THE DIRECTOR'S CUT Team 17 1997 /15/
15. SLAMTILT! AGA 21st Century Entertainment 1996 /-/

Quelle: www.lemon64.com/ www.lemonamiga.com, 25. November 2008.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von LoteK64 an.

60 Songs für 2009 minus 20 (1/4)

01. Pixies — Monkey Gone to Heaven
02. Rollins Band — Love Song
03. Galaxie 500 — When Will You Come Home
04. Eat — Mr & Mrs Smack
05. Mudhoney — Get Into Yours
06. Neil Young — Rockin' In the Free World
07. Einstürzende Neubauten — Feurio!
08. The Cure — Prayers For Rain
09. Tad — Satan's Chainsaw
10. Phillip Boa — Fine Art in Silver
11. New Model Army — Vagabonds
12. Public Enemy — Fight the Power
13. Depeche Mode — Personal Jesus
14. Faith No More — Epic
15. Neneh Cherry — Buffalo Stance



LoteK64- Räumkommando

Wer seine Sammlung ergänzen oder uns einfach für das Aufräumen unseres Archivs bezahlen möchte, kann jetzt alte LoteK64-Hefte nachbestellen. Alle Einnahmen werden für Druck- und Portokosten verwendet.

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlagseiten schwarzweiß).

Gegen Portokosten + mindestens 1 Euro Spende pro Exemplar: 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 17-F (Farbumschlag), 20, 23.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 1, 3, 6, 16, 19, 24, LoteK64 Extended (PSP).

Vergriffen sind die Hefte 2, 8, 13, 18, 21/22.

Bestellungen an loteK64@aon.at



hängt die **software**?

mmc replay bringt die software auf flash-speicher mit.
keine langen wartezeiten, kein ärger mit dem diskettenlaufwerk.

gute hardware für gute computer.

 **INDIVIDUAL**
C O M P U T E R S
www.icomp.de